게임 명인이 선택한 신세대 게임전문지

GAME CHAMP

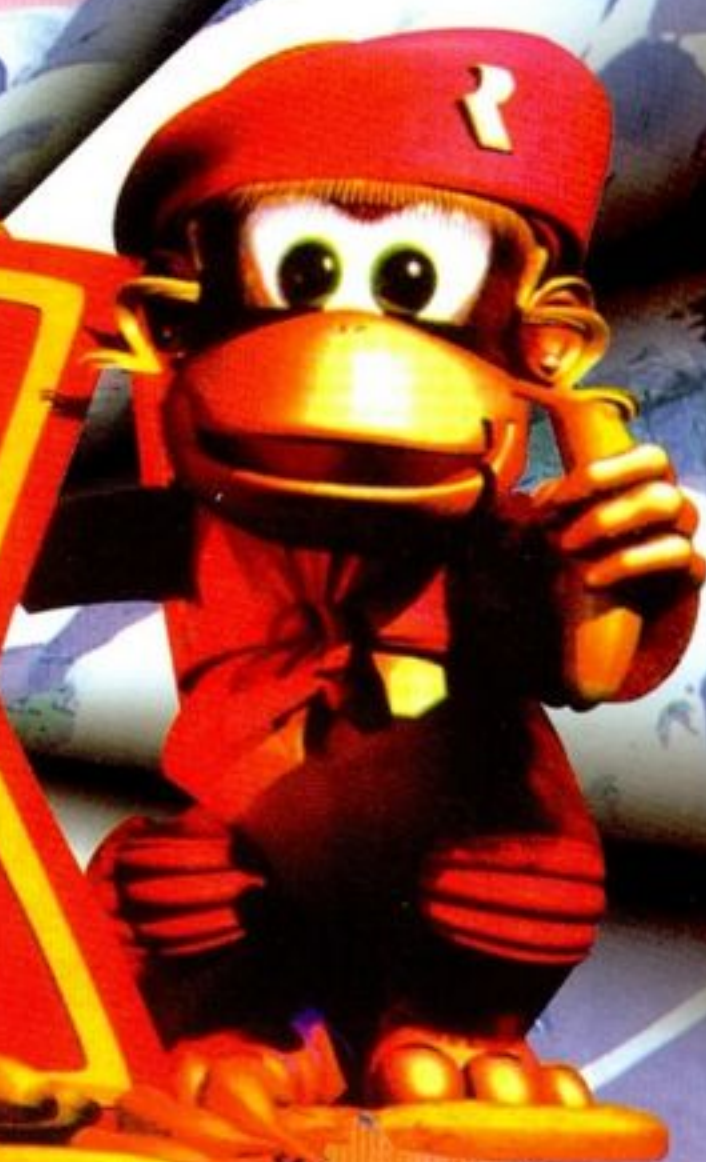
신세대 게임챔프®

자매지 PC CHAMP

기사특약 「더 슈퍼게이머」 「새턴 매거진」

값:5,000원

1995 11

드디어 동시발매 확정된 「슈퍼 동키콩컨트리2」

DK 2

● 특보

창간 12월호 예비 선물대잔치

플레이 스테이션으로 완벽이식 추구하는 「아루남의 송곳니」

스퀘어의 64비트 머신용 CG그래픽 대공개

● 긴급속보

「버철화이터2」/「로맨싱사가3」/「3x3아이즈-수마봉환-」

「드래곤퀘스트Ⅵ」/「슈퍼마리오RPG」

● 차세대 액션 격투 게임 이식붐

「투신전2」/「스화제로」/「스화무비」/「뱀파이어」

● 스페셜 금단의 비법

「요시아일랜드」

● 현장취재

동경 AM 쇼의 풍성한 결실

● 특별기획

멀티미디어로 이어지는 건담 시리즈

● 별책부록

IBM-PC 게임파워 「집중공략 집대성」

3DO 유저를 위한 전문지 「3DO얼라이브」

9 771227 717002 11

ISSN 1227-7177

★ 게임챔프는 독자의 자존심을 지켜줍니다 ★

한국컴팩컴퓨터(주)
서울시 서초구 서초동 1603-54
덕원프라자빌딩 4층 ㉾137-070

이것이 미친 성능! 이것이 미친 가격!

최첨단 펜티엄 프로세서 75/90MHz에 4배속 CD-ROM 드라이브, 고음질의 16bit스테레오 사운드, 고속 팩스 모뎀, 고감도의 핸드프리 마이크에 통신기능까지 갖춘 차세대 멀티미디어 PC!

눈감고도 설치한다!
연결 잭과 포트가 각각의 색으로 구분되어 같은 색끼리 연결만 하면 즉시 작동됩니다.

70만원 상당의 S/W 보너스!
오락, 교육, 사무용 등 시가 70만원 상당의 다양한 소프트웨어가 내장되어 있습니다.

컴팩사전에 컴맹이란 없다!
화면을 켜는 순간 펼쳐지는 프리자리오 프라자는 초, 중, 고급자용으로 나뉘어 있어 클릭한번으로 컴맹 탈출! 기본 Tutorial 까지 들어있어 초보자를 친절하게 안내해줍니다.

1인 다역을 실현한 미디어 파일럿!
한켠에 TV를 띄워놓고 워드프로세서를 치면서, CD도 듣고 핸드프리마이크로 전화는 물론, 팩스까지 보내는 완벽한 홈 오토메이션!(TV카드 옵션)

보기 좋은 떡이 먹기도 좋다!
슬림형의 세련된 디자인과 산뜻한 색상, 프리자리오는 모습부터 앞서갑니다.

A/S는 그림자처럼 따라간다!
부품값 따로 받으면서 A/S 해준다면 무슨소용 있나요? 컴팩은 3년간 무상보증 수리로 A/S도 철저합니다. 컴팩 공인 서비스지정센터를 통해서 전국 어디서나 서비스를 받으실 수 있습니다.

'94~'95 상반기 전세계 판매 1위!
성능은 판매로 증명됩니다. 미국 데이타 퀘스트 공식집계 결과94년에 이어 95년 상반기에도 IBM, 애플 등의 회사들을 누르고 전세계 판매1위로 선정되었습니다.

편리한 업무, 즐거운 오락기능을 갖춘 소프트 웨어

OS : 한글 MS-DOS 6.2 한글 MS-Windows 3.1
업무용 : MS Works, Tab Works
학습용 : 컴팩 가이드투어, PC Basic Tutorial, PC용어사전
멀티미디어 관리용 : 미디어 파일럿
어린이 학습용 : Kid Desk
회계 관리용 : Quicken SE
그림그리기 : Print artists
게임 : Lode Runner, Simcity Classic The Incredible Machine

CD 타이틀 기본제공

Spelling Jungle(게임 및 교육) : 게임을 즐기면서 영어공부도 척척, 더 이상 영어공부가 어렵지 않습니다.
Compton백과사전(교양) : 무엇이든 궁금한 것을 바로 알 수 있다! 전세계의 방대한 자료를 모아둔 백과사전으로 만물박사가 되세요.
Quick Restore CD(업무용) : 하드디스크에 내장된 소프트 웨어들을 걱정할 필요가 없습니다.

	프리자리오 7150	프리자리오 7170
CPU	Pentium 75 MHz	Pentium 90 MHz
RAM	8MB(최대 128MB)	8MB(최대 128MB)
HDD	540MB	840MB
FDD	3.5" 1.44 MB	3.5" 1.44 MB
CD ROM	4배속	4배속
그래픽	64 bit PCI Local Bus Graphic engine(32 bit at 1MB VRAM)	
비디오메모리	1MB(up to 2MB)	1MB(up to 2MB)
베이×슬롯	4×4(2 ISA, 1 PCI, 1 Combo)	4×4(2 ISA, 1 PCI, 1 Combo)
Sound	Integrated 16 bit Stereo Sound	
Fax/Modem	14,400 bps, Fax 송수신 및 자동응답기능, 음성사서함기능, 스피커폰 기능	
스피커/마이크	기본제공	
CD Title	Quick Restore CD, Compton Encyclopedia, Spelling Jungle	
Software	MS-DOS 6.2, Windows 3.1, MS Works, Tabworks, KidDesk, Media Pilot FE, The Incredible Machine, Lode Runner, SimCity Quicken SE, Print Artist	

NEW

프리자리오 7150 : 1,799,000원
프리자리오 7170 : 1,999,000원
(모니터, VAT 별도)

컴팩의 베스트 셀러 PC 시리즈
• 프리자리오 524, 466 DX2/66, 8MB, 420MB
• 프리자리오 944, 466 DX4/90, 8MB, 535MB

컴팩 프리자리오

사은품을 드려요!

컴팩 프리자리오 출시후 보내주신
컴퓨터 매니아들의
폭발적인 성원에 보답하기위해
컴팩 프리자리오를 구입하신 선착순 1,000명에게
김건모 T셔츠와 모자를 드립니다.

COMPAQ

행운을 잡으세요! 이 쿠폰을 오려 보내 주시면 50명을 추첨, 김건모 T셔츠와 컴팩모자를 드립니다.

GC

제품 문의 및 고장신고/클로버 서비스 : 080-902-7777 핫라인 : 523-3575 ■**한국 컴팩 컴퓨터(주) : 3470-0700** • 다우 기술 : 3450-4500 • 대림 엔지니어링(주) : 369-4458 • 쌍용 정보통신(주) : 270-4467 • 유니온 컴퓨터(주) : 587-3500 • (주)선경유통 : 3451-6556 • (주)신도 컴퓨터 : 556-7041 • (주)아남 반도체 기술 : 3450-7151 • (주)인성정보 : 3451-4500 • 코리아제록스(주) : 3108-658 • 코오롱 정보통신(주) : 698-0127 • 한국 컴퓨터(주) : 717-6531 • 한해 C&C : 701-5032 • 해태전자/(주)C-마트 : 581-7500

SAMSUNG 삼성전자

문의처: 하이콤 (주)하이콤 삼성게임프라자 사업부 (02)795-5765

게임박사님들 모두 나를 따라 오세요.

게임개발 세계화

- 프로그래머
- 그래픽 디자이너
- 준비서류: 이력서, 자기소개서
- 제출처: (주)하이콤749-9219 140-210 서울 용산구 한남동 665-4
- 창작 게임기획서 응모 창작 게임기획서를 제출하시는 분께는 심사하여 채택된 작품은 소정의 상금을 드립니다. 또한 참가자 전원에게 사은품을 드립니다.

서울 자양점
대표: 임흥천
447-9356

삼성게임프라자 자양점 TEL447-9356

충북 청주점
대표: 석귀식
(0431)233-3725

삼성게임프라자 청주점 TEL 233-3725

경남 진주점
대표: 박용준
(0591)745-7213

삼성게임프라자 진주점 TEL 745-7213

대구지산점
대표: 장진호
(053)781-2788

삼성게임프라자 지산·범물점 TEL 781-2788-9

매장	전화
서울둔촌점	487-6393
안산월피점	(0345)84-1070
경남김해점	(0523)37-5879
창원 반송점	(0551)84-4971 (현대건설상가 111호)
부산연산점	(051)865-8617
진주상대점	(0591)52-5519
진주점	(0591)745-7213
부산반송점	(051)531-2905
경남마산점	(0551)41-4755
울산성남점	(0522)46-2448
경남창원점	(0551)67-0868 (삼성그랜드상가2층)
부산수정점	(051)441-7398
대구 관음점	(053)323-5588
대구대명점	(053)622-2290
경북포항점	(0562)42-8926 (포항6거리입)
경북김천점	(0547)32-6439
대구상인·월성점	(053)638-0466
대구칠곡점	(053)323-4000~1
경북점촌점	(0581)53-8944
대구복현·신격점	(053)953-2805
대구성서점	(053)584-1790
평촌현대점	(0343)85-7610
경기수원역점	(0331)256-0463
인천만수점	(032)469-6654 (대영프라자1층)
춘천점	(0361)51-4548
강원 동해점	(0394)33-8311
충주점	(0441)854-1656
대전월평점	(042)529-7303
전남순천점	(0661)53-7885
광주운암점	(062)524-5708
군산점	(0654)61-3065
대구지산·범물	(053)781-2788~9
경기안산점	(0345)418-2891~2
일산낙민점	(0344)903-6070 (일신프라자 103호)
경기장현점	(0346)572-7508
경기김포점	(0341)84-5949
속초점	(0392)31-4646
청주점	(0431)233-3725
대전둔산점	(042)483-4962
대전 법동점	(042)628-0789
전주점	
전북이리점	(0653)855-6679
대구봉덕점	(053)474-3101
경기산본점	(0343)94-6758
금곡점	(0346)592-2087~8 상용상가 1층 25호
경기구리점	(0346)555-7939
경기포천점	(0357)541-2053 32-8827
원주점	(0371)43-5592
충북 제천점	(0443)48-4088 47-6088
청주 용암점	(0431)293-2526
대전정림점	(042)585-0275
전주효자동점	(0652)224-4959
이리동산점	(0653)857-9638
대구시지·경산점	(053)792-3697~8

HYUNDAI

앗!
저건 뭐야?

우당탕탕, 들썩들썩
「동키콩」도 함께 떠나는
신나는 모험여행—

슈퍼마리오 월드로 오세요!

3차원이라 더욱 실감나고, 다양해서 훨씬 즐거운 슈퍼컴보이!
동키콩과 디디콩이 펼치는 신나는 모험, 슈퍼 동키콩—
최고의 난코스를 지나는 카레이서, 슈퍼마리오 카트—
우당탕탕, 부릉부릉 즐거움이 마구마구 튀어 나오거든요.
누가 동키콩이랑 마리오좀 말려줘요!

SUPER MARIO WORLD

슈퍼마리오 월드

무단복제

무단 복제 소프트웨어는 정상적인 유통질서를 어지럽히고 슈퍼컴보이에 치명적인 해를 끼치므로 절대 사용을 금하시기 바랍니다. 또한 무단복제 소프트웨어 취급점을 저희에게 알려주시는 분께는 감사의 보답으로 소정의 사은품을 직접 우송하여 드립니다.

메가맨X

NBA JAM T.E.

한국프로야구

HYUNDAI

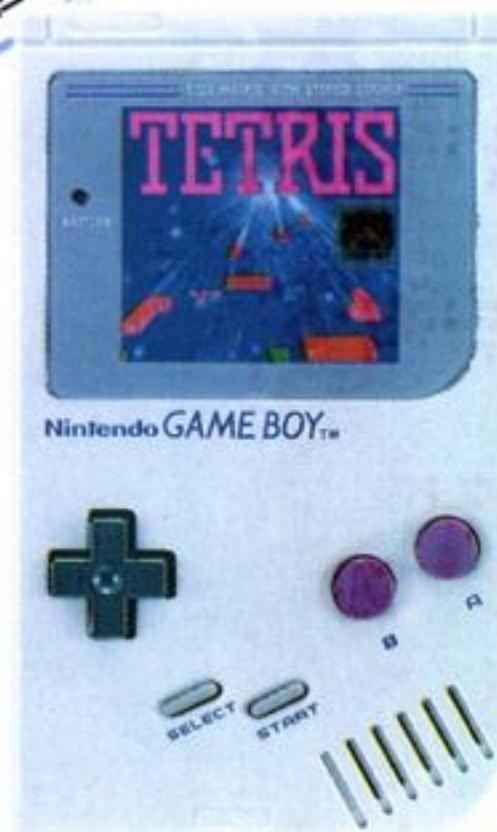
멀티미디어의 **뉴프론티어**

주머니가 빵빵한건 재미가 꽉 찼기 때문!

"BOX가 새로워진
미니컴보이를 사시면
휴대가방과 테트리스
게임팩을 드립니다"

게임 S/W
테트리스 1개 포함

TETRIS

Nintendo GAME BOY™

재미있는 현대미니컴보이 — 어디서나 쉽게 즐기세요.

주머니에도 가방에도 쏙 들어가니까
어디서나 쉽게 즐길 수 있는 미니컴보이 —
재미있는 젤다의 전설, 슈퍼마리오 랜드 II도
친구들과 함께 즐기면 더욱 신나요.!
미니컴보이, 동나기 전에 빨리 서두르세요.

미니컴보이 COMBOY

게임기대리점

[illegible] 703-9346　[illegible] 795-5765　[illegible] 713-7033
[illegible] 715-5828　게임랜드 712-3682　[illegible] 706-6602
[illegible] (064)52-2522　[illegible] 558-1472　서울전자유통 7074-816
[illegible] (0417)552-4613　[illegible] (0522)71-4653/5

※휴대 가방과 테트리스 게임팩은 한정수량 지급

미니 컴보이 소프트웨어

큐　솔라 스트라이커　야구　테니스　골프　벽돌부수기　수퍼마리오 랜드　수퍼마리오 랜드 II　수퍼마리오 랜드 III　동키콩　젤다의 전설　테트리스 2　와리오 블래스트

현대전자

서울시 강남구 역삼동 705-19 (보람금고빌딩 10층)
게임기 영업부 : 전화 527-2584~6

별도의 하드웨어 없이 소프트웨어만으로 지원되는 2시간 반 분량의 풀-스크린, 풀-모션 인터액티브 비디오!

수없이 펼쳐지는 액션이 4장의 CD안에!

스코티 피펜과 1:1 대결을!!

길거리 농구

뉴욕의 뒷골목에서 근육질의 슬래머들이 펼치는 길거리 농구에 1세대 미국 드림팀의 멤버였던 스코티 피펜이 등장합니다. 디지타이즈시킨 완벽한 풀 모션 비디오를 바탕으로 현란하게 펼쳐지는 피펜의 슬램 덩크는 여러분을 미국 NBA 농구의 진수로 안내하게 될 것입니다.

SLAM CITY

SCOTTIE

WITH

- 제작사:디지탈픽처스 (Digital Pictures)
- 장르:스포츠
- 출시 예정일:9월25일

Digital Pictures

시스템 요구조건

- 컴 퓨 터: IBM PC 486 25MHz 이상
- 메 모 리: 4MB 이상
- 운영체제: MS - DOS 3.2이상
- 비 디 오: VGA
- 조종장치: 키보드, 조이스틱, 마우스
- 음향카드: 애드립, 사운드 블래스터 & 100% 호환카드,그라비스 울트라 사운드, 롤랜드.
- 2배속 CD-ROM 드라이브

지클런트

11월 출시예정!!

놓치지 마세요! 9월23일 컴퓨터 통신망을 통해 제 2차 데모가 선보입니다.

지클런트,그것은 결코 교만하지 않으면서 누구도 부인하지 않는 커다란 진보의 발자욱입니다. 단순한 자본과 시간의 투여라는 도식을 떠나 세계 일류를 목표로 하는 메니아들의 정열과 자존심이 있기에 가능했습니다. 그리고 M.I.T 인터게임은 바로 그런 이들의 자존심을 지켜주고자 합니다.

- 제작사:팬타그램 (PHANTAGRAM,한국)
- 장　르:메카닉 액션
- 출시 예정일:11월초
- 출시 예정가:미정

■시스템 요구조건

- 컴 퓨 터:IBM PC 386이상
- 메 모 리:4MB이상
- 운영체제:MS-DOS 5.0 이상
- 비 디 오:VGA
- 조종장치:키보드, 조이스틱, 마우스
- 음향카드:사운드 블래스터&100% 호환카드

코코와 코리의 셈동산 생각나라

신세대 부모라면 자녀들의 교육 방법도 달라져야겠죠!

아직까지도 총과 인형만이 귀여운 자녀들을 위한 장난감의 전부라고 생각하세요? "코코와 코리의 셈동산 생각나라"는 재미있는 놀이를 통해 기억력 향상 및 숫자개념을 파악할 수 있도록 한 교육용 CD-ROM 타이틀입니다.

- 제작사:인터퀘스트 (Interquest Inc.,미국)
- 장르:교육용 CD-ROM 타이틀
- 출시 예정일:판매중
- 권장소비자가:39,000원

■시스템 요구조건

- 컴 퓨 터:IBM PC 386 DX 이상
- 메 모 리:4MB이상
- 운영체제:윈도즈 3.1 이상, 윈도즈256칼라드라이버 필수.
- 비 디 오:SVGA
- 조종장치:마우스
- 음향카드:사운드 블래스터 &100% 호환카드
- 2배속 CD-ROM 드라이브

Abudoe®
ABUDOE SOFTWARE,INC

MIWON 미원정보기술(주)
135-270 서울시 강남구 도곡동
545-7(성원빌딩3층)TEL:3459-6540~3

M.I.T 인터게임 출시 예정작!

손오공탐험기

우랑바리 무랏냐, 무따라까 뿌랏냐 !

손오공, 사오정, 저팔계와 함께 떠나는 신나는 모험의 세계!
어드벤처 게임의 진수를 만끽하십시오.

- Video for Windows를 이용한 풀 애니메이션 비디오
- 각기 다른 성격의 캐릭터들이 펼치는 코믹 애니메이션
- 기발함이 번득이는 예측불허의 퍼즐
- 조작의 편의성을 극대화시킨 유저 인터페이스
- 고해상도 SVGA 그래픽
- 윈도우즈 95 지원

- 제 작 사 : 아부도 (Abudoe Inc., 미국)
- 장 르 : 어드벤처
- 출시예정일 : 9월 24일
- 권장소비자가 : 33,000원

WINDOWS CD-ROM

시스템 요구조건

컴 퓨 터: IBM PC 486 25MHz
메 모 리: 4MB 이상 (8,16MB 권장)
운영체제: MS-Windows3.1,Windows95
비 디 오: SVGA 256칼라 (윈도즈 256칼라 드라이버 필수)
조종장치: 마우스
CD-ROM 드라이브(2배속 드라이브 권장),음향카드 및 스피커

Slipstream 5000

빗발치는 플라즈마빔 속을
광속의 스피드로!

- 제 작 사 : 그렘린(Gremlin Inc.,영국)
- 장 르 : 아케이드 슈팅 & 레이싱
- 출시예정일 : 9월24일
- 권장소비자가 : 45,000

Gremlin

Victoria Venice
Rysho

슬립스트림 5000

Inter game
Intergame은 미원정보기술(주)이 만드는 게임 소프트웨어의 토탈브랜드입니다.

■프로그램의 주요 특징

- 모뎀 및 네트웍, 시리얼 연결을 이용한 2인용 플레이
- 다양한 무기 및 장비 옵션
- 다양한 지역의 특성을 적절히 조화시킨 선택가능한 10개의 트랙
- 게임의 박진감을 더하는 폭발적인 음향효과
- 급격히 변화하는 360도 게임 전망

■시스템 요구조건

- 컴 퓨 터:IBM PC 486 33MHz 이상
- 메 모 리:4MB이상
- 운영체제:MS-DOS 5.0 이상
- 비 디 오:VGA
- 조종장치:키보드, 조이스틱, 마우스
- 음향카드:애드립,사운드 블래스터 & 100% 호환카드, 롤랜드
- 모뎀 및 시리얼, 네트웍 연결지원
- CD-ROM 드라이브

RAGNARØKKR

라그나레크

바로 오늘 전술급 시뮬레이션 롤프레잉 게임의 새역사가 당신앞에 펼쳐진다!!

최첨단 전술시스템이 총동원!!
화려한 쿼터뷰 그래픽, 완벽한 마우스 지원, 환상적이고 정감어린 사운드!!
지금까지 경험하지 못한 방대한 스케일의 전투 스테이지!!

- 클래스체인지에 의해 성장하는 130종류의 전사들!
- 기습, 수색, 양동작전등의 다채로운 전술 가능!
- 밤과 낮의 변화는 물론 비, 안개등의 기상조건이 전투의 승패를 좌우!
- 최첨단 매트릭스 컴뱃 시스템 탑재!
- 간이전술지도 시스템에 의한 최대 8개 부대의 간단한 통제!
- 북유럽 신화를 배경으로한 광대한 스케일의 드라마가 전개되는 전장 35스테이지+α!

당신은 "잉드랫실"의 평화를 책임질 수 있습니까?

성지 "잉드랫실"을 중심으로 주위에 위치한 여섯 왕국의 이야기......
과거 장기간에 걸친 격렬한 전투를 치뤘던 여섯 왕국은 서로 불가침조약을 맺고, 평화로운 시기가 약 300년간 지속되었다.
그러나 여섯 왕국이 기나긴 평화상태를 지속하기 위해서는 한가지 무서운 법규가 존재해야만 했다. 그것은 각국의 인구의 균형을 맞추기 위해, 약 20년에 한번 "핀배톨"이라 불리워지는 대량살상을 행하는 것이다.
파스가리아왕국의 공주 피리아와 레이팔왕국 왕자와의 결혼은 표면적으로만 지속되었던 여섯 왕국의 우호관계를 산산조각내버리고, 그 무서운 "핀배톨"의 징조는 불타오르는데...

DAOU (주)다우기술
서울시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩(4층~10층)
TEL : (02) 3450-4500(대표) FAX : (02) 552-0986

GLODIA

목 차
CONTENTS

1995 Vol. 36 NOVEMBER 11 신세대 게임챔프

서울시 용산구 청파 3가 29-16 윤민빌딩 2층
전화:702-3213/4, 팩스:702-3215

~~서울시 용산구 원효로 1가 116-2 자산빌딩 3층 게임챔프~~

↓

서울시 용산구 청파 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프

새로움을 위한 집단장

환경이 바뀌면 마음가짐 또한 바뀝니다. 새로운 곳을 찾아서 새로운 정리를 하면 마음또한 새로워지기 마련이라서 인간은 물론 동물들도 환경미화를 합니다. 그래서 이런 환경에 자꾸 익숙해지고 생활은 더욱 고조됩니다.
다음달이면 창간 3주년호가 나옵니다. 그간 3년간 게임을 위해서, 챔프독자를 위해서 노력했던 터전을 과감히 벗어던지고 새부대에 새술을 담기로 했습니다. 그러한 새로운 마음가짐으로 새롭게 준비하는 창간 3주년 12월호는 확실히 '으뜸'일 수밖에 없을 거라고 생각합니다.
이런 계기를 활용하여 독자여러분의 게임환경도 한번 새로움을 위해 둥지단장을 해보는게 어떨까요?

SCOOP LINE

NEWS LINE

GAME RANKING

차세대 게임 LINE

스페셜 금단의 비법

현장취재

특별기획

아케이드 게임 LINE

애니비전 LINE

비디오 게임 라인업

독자방

매니어 휴게실

일반게임정보

PRIMAL RAGE

프라이멀 레이지

세계지배를 꿈꾸며
공룡들이 다시 돌아왔다!

'94년 미국 아케이드 게임 인기 1위!

- 뛰어난 그래픽과 사실적이고 다양한 배경화면
- Total Imersion Audio 기법 최신음향
- 변화무쌍한 움직임과 필살기
- 1인 / 2인용 모드
- 배구, 볼링, 스카이다이빙 등의 숨은 게임

사용환경

- 486DX/33 이상, 4MB(8MB 권장)
- MS-DOS 5.0 이상
- SVGA 그래픽카드
- CD-ROM 드라이브
- SoundBlaster 호환 사운드카드
- 조이스틱 지원

권장소비자 가격 : 47,300원

HIC INFOCOMM
생활 속의 멀티미디어
한겨레정보통신(주)
서울특별시 서초구 서초동 1306-8, 대동빌딩 7층
TEL : 3452-7234 FAX : 3452-7239

TIME WARNER INTERACTIVE

판매원
MULTITOWN 멀티타운
서울특별시 용산구 한강로 3가 40-969 관광터미널 B1층
TEL : (02)704-0065 FAX : 704-5546~7

YOSHI'S ISLAND

★요시 아일랜드★

■ **기종**: 슈퍼컴보이

■ **제작사**: 닌텐도

■ **장르**: 액션

■ **용량**: 16M

구식 게임기는 가라!
꿈꾸던 게임기가 나타났다!

슈퍼콤X PLUS

슈퍼콤X PLUS

1992 GOOD DESIGN

Suckwoo

POWER RESET

Suckwoo

REMOTE CONTROL

● 42게임내장형
● 원격조정방식
● 64합 게임내장형 출시

전국총판점 및 A/S센타

서울지역 (02)711-4296/3272-8159/442-7240 부산지역 (051)645-2158~9
대전지역(042)632-4650 대구지역(053)765-9061 광주지역(062)953-5530 전주지역(0652)85-2390 강원지역(0371)47-3979

R.F, JOY PAD, JOYSTICK 전문생산업체

가정용 비디오 게임기

놀이틀

"놀이틀" 이는 듣기만 하여도
가슴이 설레는 말이다

유니테크

UNITECH

전속모델 탈렌트

제품문의 및 구입처

신천상사 (모닝게임)

서울 용산구 신계동 7-2신계상가 101호
TEL : 701-6066, 703-7047

제조원 : UNITECH 유니테크 자매품 : ULTRA 42X Saver V2000

요술궁전 요술궁전 요술궁전 요술궁전 요술궁전 요술궁전 요술궁전 요술궁전 요술궁전 요술궁전 요술궁전 요술궁전 요술궁전 요술궁전 요술궁전 요술궁전 요술궁전 요술궁전 요술궁전 요술궁전

요·술·궁·전과 함께 할

동반자를 찾습니다!

신규업자·현소매점·유통업체·중간도매업자

상담전화(032)518-1491

본사는 게임기 학습비디오 주문 생산 업체로서 요금부가 사업으로 확산되고 있는 게임·학습비디오 전문점을 정착시키기 위해 본사만의 노하우와 더불어 함께 성장해 나갈 여러분을 찾습니다.

신규개업상담

- 많은 자본필요 없음(300만원~1,000만원)
- 월수 500만원 본사 노하우 제공
- 모든 직거래에 의한 최저가 공급
- 일관성 있는 정직한 개업상담
- 단1개라도 배달해 주는 자세
- 정품주의 인테리어 시공염가
- 전화주시면 개업 안내자료 발송(방문도 가능)

현 영업중 소매점께

- 물품 확보가 어려우면 전화 주세요
- 공급가격이 맘에 안들면 전화주세요
- 중고 게임기·팩 필요 하신분!
- 타 매장서 구입한 악성재고 매입함
- 상호 공동 구매 체제 위주 영업함
- 학습 비디오 겸업 대폭 지원

제조및 유통업체 사장님께

- 요·술·궁·전과 지속적 거래를 원하는분
- O.E.M생산 주문 받으실 분
- 덤핑물건 주실 분·받으실 분
- 좋은 물건 주시면 대량 구매가능
- 언제라도 상담에 응함

부업·겸업·폐업상담

- 학습 비디오 및 게임점 소액투자할 분
- 문구점, 비디오샵, 완구점 운영중인 분
- 폐업 물건 고가로 인수함
- 점포 팔아 드립니다.(1개월내)
  (부동산 3개 협력업체 현재 활동중)

요술3호

송동
적십자 신축단지
초이스게임
연수중학교
연수시영2차 A·P·T지하
813-9078

점포 팝니다.

위치	면적	내역	매가
인천	12평	보·권·시·물	3,900만
서울	16평	보·권·시	6,500만

부산1호점

수영구청
↑광안해변
극동 스포츠내
남부동기소
게임채널
(051)625-8287

부산2호점

덕천 R
↑구포
구포시장
대우 자동차
게임천국
(051)335-7611

마산점

시외버스 주차장
마산역
게임월드
합성지하상가내
(0551)97-8186

춘천점

↑ 학습비디오·게임기 도·소매
남춘천
효자R
서울↑
토개공
남부R
법원경찰청
게임왕국
(0361)56-1635

속초점

한분만 모집중

수원점

한분만 모집중

안양점

한분만 모집중

분당점

한분만 모집중

부산3호점

한분만 모집중

공주점

한분만 모집중

정직한 도매 | 공동이익 | 도매혁신 | 경험풍족

돕나는 게임유통

소프트 유통

팩 도매

1. 가격저렴
2. 신게임 신속공급
3. 5회 거래시 무상교환
4. 30회 거래시 게임팩 무료지급

- PC CHECK
- 상품정보
- 은행입금
- 발송준비여부

최대 24시간 절약

신탄생 I

대여전문점 "리스스테이션"체인점모집중

금번 저희 프랜차이즈 사업부에서는 리스전문점(게임전문대여점) 리스스테이션을 새로이 개발하여 체인점을 모집하고 있습니다.
게임사업에 획기적인 혁명을 일으킬 리스스테이션 사업에 많은 관심과 성원 바랍니다.

신탄생 II

전문 프랜차이즈 사업부 개설

다년간 업계에서 활동하던 전문인원을 확보하여 개별적인 체인관리가 되도록 하였습니다.
또한 신규OPEN을 위한 여러가지 팩 케이지 상품을 준비하였습니다.
금액에 맞도록 원하시는 형태에 맞도록 최대한의 청사진을 제시합니다.
신규 개설이나 개설 이후에도 정기적인 교육행사와 새로운 정보를 신속하게 제공하며 여러형태의 투자기회를 마련하며 지속적인 확장의 기회를 제공하겠습니다.

신탄생 III

아케이드(업소용) 사업부 신설

일본 굴지의 소프트 개발사와 제휴, 국내 아케이드 사업에 전격적 참여 합니다.
1. 세계적인 일본의 소프트사들과 제휴하여 새로운 상품을 신속하게 제공합니다.
2. 다년간 아케이드 사업을 주도한 전문 인원이 신규 업소 개설을 위해 항시 상담 준비하고 있습니다.
3. 아케이드 A/S팀을 보유, 완벽한 사후처리를 장담합니다.

-일요일도 영업합니다- 항시 주차가능, 30분 무료
◆아케이드 업무부 직통전화 개설 706-8196

용산점	방학동점	마이크로월드	장위점	포천점	경기광주점	암사점	부산점	진해점
TEL 719-5345~6	TEL 582-4262 583-2153	TEL 496-9217	TEL 942-8802	TEL (0357)32-8827	TEL (0347)65-3014	TEL 428-5519	TEL (051)552-8720	TEL (0553)43-8838
용산점	**난곡점**	**광명점**	**전주점**	**부산가야점**	**수원점**	**길동점**	**울산점**	**경북청도점**
TEL 702-3247	TEL 851-2047	TEL 612-6688	TEL (0652)242-7229	TEL (051)896-8489	TEL (0331)45-3639	TEL 474-6157	올림푸스 백화점내 6층 TEL (0522)47-3460	TEL (0542)73-4909
광주점	**미아점**	**수원점**	**은평점**	**안산점**	**구미점**	**포천점**	**송파점**	**수원점**
TEL (062)266-9081	TEL 986-5601	TEL (0331)45-7173	TEL 304-0383	TEL (0345)402-5938	TEL (0546)457-1637	TEL (0357)541-2053	TEL 473-1851	TEL (0331)33-0728
게임랜드	**서귀포점**	**성남점**	**목동점**	**수원점**	**대전점**	**포항점**	**인천점**	**쌍문점**
TEL 855-1714	TEL (064)33-7040	TEL (0342)733-5842	645-2220, 643-8989	TEL 293-6241	TEL (042)221-7266	TEL (0562)72-6286	TEL (032)583-3188	TEL 997-0728
창동점	**중계점**	**대전둔산점**	**상계점**	**부천점**	**분당점**	**수원점**	**신현점**	**일산점**
TEL 992-3992	TEL 977-6487	TEL (042)529-6550~1	TEL 938-2708	TEL (032)611-7397	TEL (0342)711-2077	TEL (0331)221-5470	TEL (032)583-3582	TEL (0344)914-8368

멀티미디어만을 위한 종합유통-세영유통

가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴

SY 서울 게임프라자

체인점 대 모집

성공 사업임을 확인했습니다. 꼭 되는 사업을 선택 하십시요!

체인점 본사와 전국지역 소매점과 직접 연결하여 본사의 상품정보, 운영방법, 판촉 지원등을 신속하게 지원받는 국내 멀티미디어 유통의 프렌차이즈 전문점입니다.

체인점 모집안내

지역

멀티미디어(게임S/W, H/W, 컴퓨터S/W 포함)보급의 거점이 될수 있는 상권 형성지역으로 시, 구, 군 단위 1개소.
단, 대도시는 상권에 따라 동별개설 고려
(상권의 보호와 중복을 피함을 원칙)

규모

최소의 평수에서 대형 평수까지 운영가능

대상

게임, 게임기, 컴퓨터 게임, 각종CD에 대해 전혀 모르셔도 상관이 없습니다.
첨단산업, 성공사업에 대한 열의만 있으시면···

미래가 있는 비전 사업

우리 생활의 필수품으로 자리잡게 될 게임기, 컴퓨터, 사회의 거의 모든 분야에서 활용될 멀티미디어를 통한 비전있는 사업입니다.

내 지역은 내가 지킨다

한 가맹점이 가질수 있는 최대상권을 확보하고 소비자에게 물론 소매점까지도 독점판매에 대한 도매점 영업도 가능

소자본을 통한 성공사업

경영 능력이나 사업에 대한 열의가 있는데 가지고 계신 자본이 부족하여 쉽게 사업을 펼치지 못하셨던 분을 위해···

안양산본점	용인점	관악점	가락점	부천원종점	전농점	강동점	성동점	서초파파
(0343)96-7067	282-0871	877-5469	402-3682	682-0566	242-0511	479-2762	498-1281	583-5830

인쇼핑	게임파트너	제일컴퓨터	슈퍼컴보이	어드벤처	두봉	슈퍼게임월드	컴퓨터백화점	송탄컴랜드
892-5604	409-8093	437-8536	514-6683	682-0566	248-5809	653-8477~8	934-2209	(0333)665-0950

대부도위스컴퓨터	부산게임테크	온양게임랜드	원주디즈니랜드	대구게임콤	경주게임월드	경주게임인
(0339)57-4611	(051)242-0085 (051)241-6680	(0418)546-2772	(0371)44-2335	(053)943-5688~9	(0561)748-9254	(0561)749-6959

SY 세영유통

서울시 용산구 신계동 40-1 우경빌딩 104호 TEL:(02)717-3334, 3272-2792 FAX:(02)704-5218

가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴

게임기 차별화 선언!

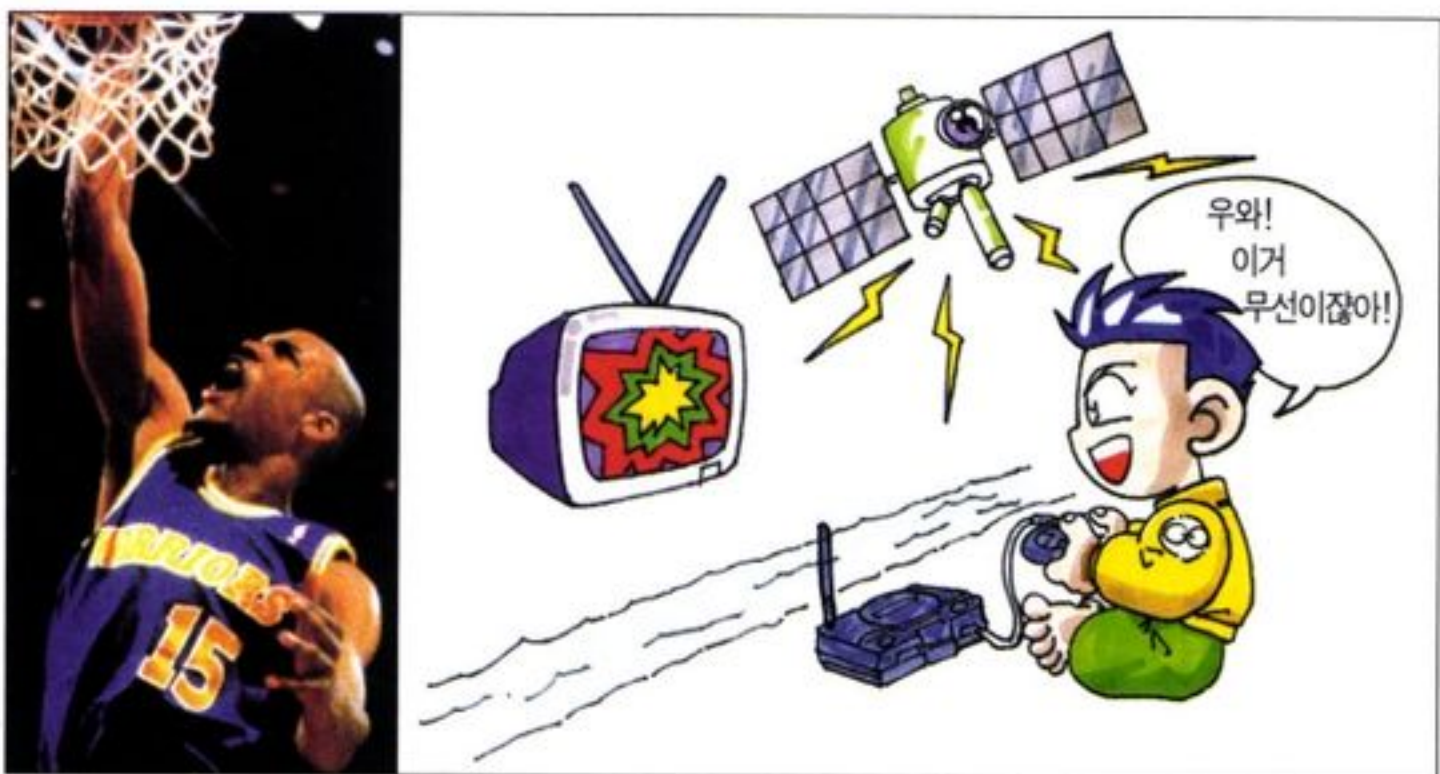
게임덩크는 국내 가정용 게임기 중에서 가장크고 기존게임기의 단점을 개선한 수퍼 고화질 메가톤급 게임기로서 지금까지 나온게임기 중에서 이보다 더 이상 좋은 게임기는 없을꺼라 자신합니다.

유 · 무선겸용

■탱크처럼 단단하게 만들었습니다.

우와! 이거 무선이잖아!

특 징

- 겉모양은 탱크같이 생겼어도 내용물들은 최고급 부품만을 선정하여 생산비를 아끼지 않았습니다.
- 최고가의 회로기판을(PCB) 양면으로 사용하여 만들어서 고장률을 없앴습니다.
- 단자를 금도금하여 연결부위의 폐단을 없앴습니다.
- 최첨단 무선으로서 R.F선 연결 없이도 사용이 가능합니다.
- 게임기몸체를 크고 두껍게 만들었기 때문에 완충역활을해 심하게 다루어도 고장률이 없도록 하였습니다.
- 초기 구매시 제품하자가 발생하면 즉각 신품으로 교환해 드립니다.
- 박스를 게임기 보관하기 간편하게 만들었습니다.

한번산 게임기는 고장이 없이 고화질로서 반영구적으로 사용이 되어야 좋은 게임기입니다. 그것이 바로 저희 제품입니다. **일단 한번 전화 주세요** 전국 어디든지 즉시 방문을 드려서 확인시켜 드리겠습니다.
품질은 최고급 가격은 최저가

전국 총 판매장 모집중 서두르세요!
최고의이익을 보장 해 드립니다.

전국 통신판매 실시중

제조 · 판매원
게임덩크 CO.
A.S 연중무휴

주소: 서울시 성북구 하월곡동 67-29
TEL :(대)977-4500, 941-2784~6
FAX :(대941-2783

호키포키

호키포키는 항상 새롭게 태어납니다.

종합운동장
종합운동장역
정신여고
우성아파트
우성쇼핑1층
아시아선수촌
아파트
아주국교
아주중학

호키포키 잠실점
TEL:423-2755 잠실 우성쇼핑

산본공고
둔전국교
백두APT
궁내중고
궁내국교
수리산
6단지
7단지
산본역
10단지
열림복지관
11단지
12단지

호키포키 산본 한양점
TEL:(0343)95-8252 산본 백두 한양상가 지층

잠실에서도 호키포키는 항상 고객을만족 시키고자 노력하겠습니다.

고객 감동의 실현을 목표로
호키포키 잠실점이 새롭게 문을 열었습니다.
그동안 오로지 정품만을 고집하며
게이머 여러분에게 다가왔던
호키포키 그 모습 그대로 잠실에서
기다리겠습니다.

산본에도 또 하나의 호키포키 탄생

소프트를 구하려 굳이
용산을 찾아가시던 분이 계십니까?
이제 산본 게이머의 소프트는
호키포키 산본한양점에 맡겨 주십시오.
산본의 게임수준 세계화
이제 게임 소프트 웨어라면
호키포키 산본한양점을 생각하게 될 것입니다.

전국체인점 모집

각 지역에서 제일가는 게임전문점을 운영하사고자 하시는 분
정확한 상품정보, 신속한 상품공급, 확실한 성공을 보장합니다.

■ 부산점 (051)254-8770
■ 반포점 594-6740
■ 삼성동점 539-5593
■ 청담점 547-1737
■ 호키포키수유점 995-2942
■ 광명점 892-5065
■ 산본점 (0343)96-9836
■ 전주점 (0652)253-4649
■ 광주점 (062)222-1821
■ 대전점 (042)254-0717
■ 부천중동점 (032)325-1870
■ 대구미래점 (053)655-2477
■ 대구대명점 (053)653-5196
■ 울산점 (0522)66-1669
■ 경주점 (0561)749-6959
■ 제주점 (064)22-6272

A Rang
(주)아랑
서울시 용산구 한강로 3가 40-969관광터미널 B1-34호
대표전화:(02)715-5828, (02)716-8809 FAX:715-5829

호키포키

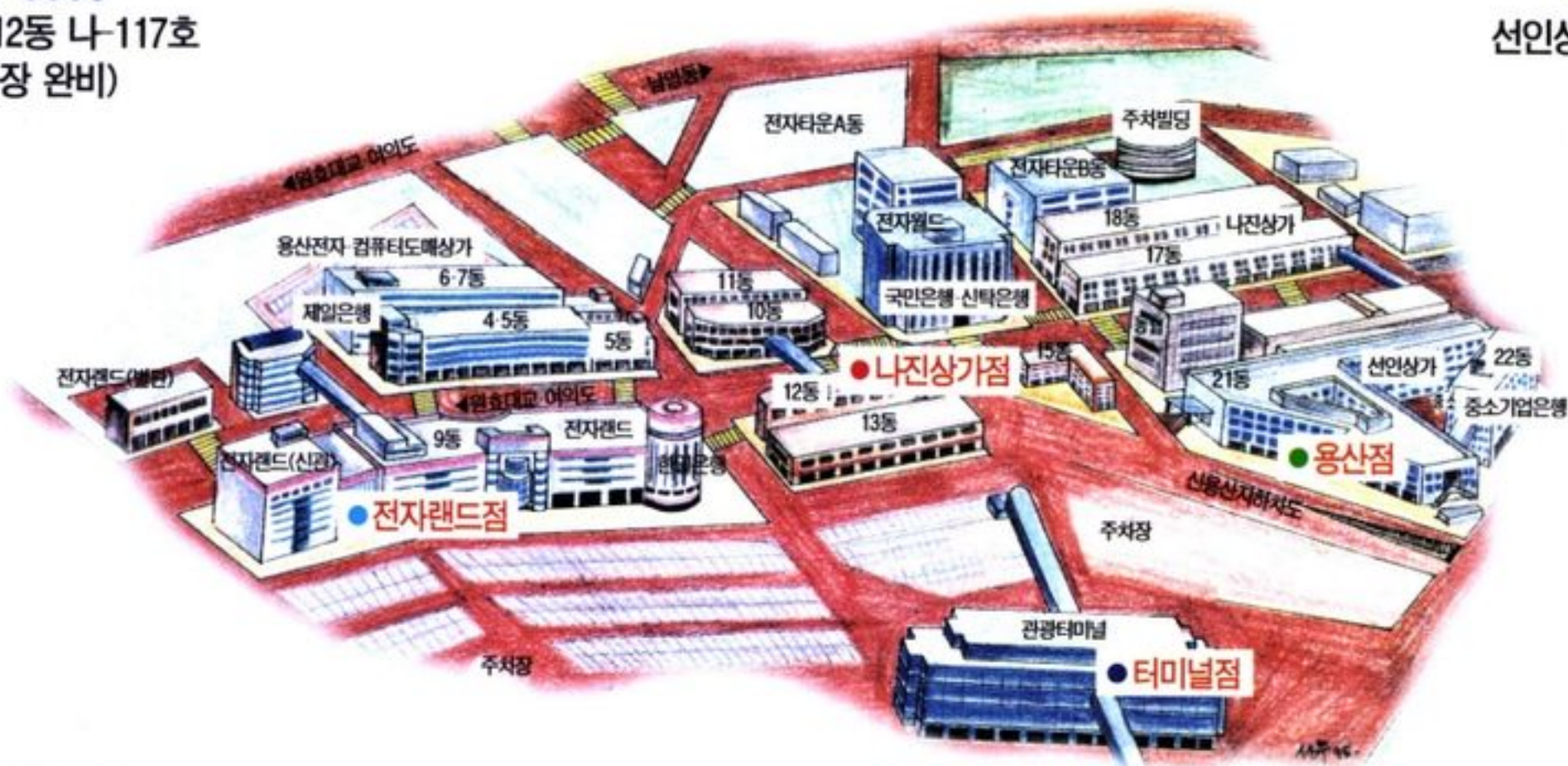
호키포키는 정직합니다.

●나진점

TEL: 716-8808
나진상가 12동 나-117호
(대형 주차장 완비)

지금부터는
호키포키가
게임전문점의
차별화를
선언합니다.

●용산점

TEL: 704-2148
선인상가 21동 1층 3호
(전철4호선
신용산역과 직결)

●전자랜드점

TEL: 3272-9493
전자랜드 신관
광장층 52호
(무료 주차권 증정)

●터미날점

TEL: 706-5807
관광버스터미날 2층 25호
외환은행옆
(전철1호선
용산역과 직결)

호키포키가
차세대 게임문화를
이끌어
가고 있습니다.

스피드 게임

스피드 게임은 불법 복제품문제, A/S문제,
교환비문제 및 신용카드 수수료문제등을 과감히
개선하여 다시 태어 났습니다.

스피드 게임은 정품만을 취급합니다.

불법복제품은 팔지도, 교환도 하지 않습니다.

스피드 게임에서(구입하신 게임기 S/W에 대해) 평생 A/S 해드립니다.

게임기의 고장, 우리가 책임집니다.(단, 주요 부품은 별도)

스피드 게임에서는 5.000원에 무슨 S/W든 교환 할수 있습니다.

년 회비 50.000원을 내시고, 스피드 게임 차세대 게임 특별회원이 되십시요.

스피드 게임에서는 신용카드 수수료를 받지 않습니다.

용산전자 상가는 소매를 도매가격으로 하기 때문에
신용카드 수수료를 받지 않을 수 없었습니다.
그러나 우리는 받지 않습니다.

스피드 게임만의 통신판매에서 기쁨을 맛보세요.

스피드의 전화번호를 누르는 순간 통신판매의 걱정거리인
긴 기간과 물품의 파손이라는 염려가 사라집니다. 한번 전화해 보세요.

국민은행
선인상가
나진상가15동
나진상가12동
농협
13동
스피드게임
관광버스터미널

LG
WINNERS
BC
비씨카드
VISA

지방통신판매 환영

외환은행:209-18-05180-6 신탁은행:36304-2200702
국민은행:015-24-0385-545 농협:011-01-396225
조흥은행:952-04-014219
예금주:정완순

SPEED GAME
서울시 용산구 한강로3가 3-23 나진상가 15동 107호
TEL:703-0818~0819 FAX:715-5829

사고

챔프티켓을 단행본으로 교환해 드립니다

게임챔프 창간 2주년호(94년 12월호)부터 95년 11월호까지 총 30매(95년 3월부터는 2매씩)를 모아 선물 교환장에 붙여 보내주시는 분들께 1년간 빠짐없이 게임챔프를 구독해준데 대한 보답으로 단행본 1권씩을 모두에게 드립니다.(교환장 작성 요령은 종이에 자신이 마음에 드는 그림을 그리고 거기에 30장을 예쁘게 붙여 보내주시면 됩니다.)

또 그동안 독자 여러분들이 모은 챔프점수에 맞는 선물들을 꼭 몇만점이 넘지 않아도(새턴의 경우:24,000점) 가장 많은 점수를 획득한 분의 순으로 선물을 드립니다.

독자 챔프티켓 처리

1. 독자들이 보낸 챔프티켓을 단행본 증정 담당자가 빠짐없이 체크, 30매 모두를 붙여 보낸 분에 한해서만 독자가 동봉한 우표를 부착해 보낸다. 1지망에 해당하는 단행본이 절판됐을 경우 2지망 단행본을 보낸다.

이중에서 갖고 싶은 단행본을 골라주십시오. 아래의 단행본 이외의 책은 모두 절판된 상태입니다.
(드래곤볼ZⅢ, RPG환상사전, 네모네모로직 1,2권, 성검전설2 공략집, 드래곤볼Z 외전 공략집, 슈퍼동키콩컨트리, 게임코믹 아랑전설, 나도 게임을 만들고 싶어, 폭소 스화2 코믹단행본, 1999년 X세대)

2. 챔프점수 1년 총결산 담당자는 교환장에 써진 챔프점수를 챔프의 컴퓨터 기록과 대조 실제와 맞는 지 체크해 보고 합산하여 1년동안(94년 12월호부터 95년 11월호까지) 가장 많은 점수를 모은 사람(티켓점수 포함)의 순서대로 「보너스 환상특급」에 제시된 모든 선물을 대방출한다.

응모 요령

94년 12월호부터 95년 11월호까지 챔프티켓을 빠짐없이 각자 만든 교환장과 자신이 원하는 단행본을 2지망까지 기입해서 챔프로 보내주십시오.

마감은 95년 11월 5일까지로 단행본 발송 우표(800원 상당)도 함께 보내주십시오.

보내는 시기 : 1995년 10월 6일부터 11월 5일까지
보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 「챔프점수 1년 총결산 담당자」앞
문 의 : 02-702-3213~4(챔프점수 담당자)

국내뉴스

세미나 한일 하이테크 세미나에서 콘센트 산업 부각

- 한·일 하이테크 세미나 세가 부사장 연설 -

지난 9월 28일 힐튼호텔에서는 매일경제신문사 주최로 첨단기술 대강연회의 10번째 행사인 「한.일 하이테크 세미나」가 개최됐다.

이날 세미나에서는 일본 세가사의 이리마지리 쇼이치로 부사장과 홍일래(한국 어뮤즈먼트 소프트웨어 연구조합 이사장) 씨, 이성회(현대전자산업 미디어 사업본부 이사) 씨가 초청 연사로 등장해 선진국 영상 산업의 발전을 위한 미국의 영화, 일본의 게임산업 분야의 최신 기술에 관한 강의를 듣고 토론과 질의 응답 시간을 가졌다.

세가의 이리마지리 부사장은 멀티미디어와 게임산업을 주제로 강의를 펼쳤는데 세가의 3가지 엔터테인먼트 전략을 발표하고 미국과 일본의 주력 콘텐트 산업을 소개했다. 또 그는 TV 게임 산업은 여러 산업의 건전한 「오락」을 제공하는 유력한 산업일 뿐 아니라 미래의 멀티미디어 사업에 있어 중요한 콘텐트 산업의 요람이 된다고 역설했다.

한편 2부 토론 시간에는 미래의 멀티미디어 기기를 TV로 봐야 하는지 아니면 PC로 봐야 하는 지에 대한 토론과 다채널 디지탈 위성방송과 케이블 TV의 미래를 주제로 한 토론도 함께 가졌다.

문의처 : 매일경제신문사(02-262-6481)

행사 PC통신이 여론을 주도한다

- 지구촌 PC통신 대토론회 및 강연회 개최 -

동아일보의 새로운 시사주간지 뉴스플러스 창간 기념 「지구촌 PC 대토론회」가 지난 9월 26일 고려대학교 인촌기념관에서 열렸다.

21세기의 가장 중요한 문화적 특징인 PC통신의 현장 시연을 통해 사회적 가치를 조명한다는 뜻에서 개최된 이 행사에는 미국의 정치 압력단체 'Lead or Leave!(이끌어라 못하겠으면 떠나라!)'의 리더 롭 넬슨과 존 코완이 초청됐다. 이들은 다른 출연자들과 함께 온라인 시연을 벌이면서 인종과 공간을 초월한 PC통신이 여론을 주도하는 중요한 매체가 되어 그 입지를 강화시키고 있음을 증명해 보이기도 했다. 이 취지에 따라 3시간 동안 나우콤과 인터넷 등 상용통신망을 현장에서 직접 개설 '프랑스 핵실험'과 '경부고속전철 경주 관통' 등 국내외 쟁점 현안을 놓고 PC통신 대토론회를 열기도 했다.

한편 롭 넬슨과 존 코완의 동시통역은 MBC 라디오 '팝스 팝스'의 인기 MC인 곽영일 씨가 맡았다. 또 국회의원과 시민운동가가 PC통신으로 토론을 벌이기도 했고 개그맨 전유성의 사회로 인공위성과 김광석의 축하 공연도 있었다.

문의처 : 동아일보사 뉴스플러스 (02-721-7783)

행사 건전한 영상문화 정착을 위한 특별 세미나 개최

지난 9월 26일 한국 프레스센터에서 건전한 영상문화의 정착을 위한 특별 세미나가 YMCA 주최로 열렸다. 「신종 영상매체 시대의 청소년 보호와 시민운동의 중요성」이라는 주제로 열린 이 세미나에서 발표자들은 폭력, 외설 컴퓨터 게임이 청소년들 사이에 공공연하게 퍼져 있어 청소년들의 정신 건강을 침해함은 물론 범죄 조장의 우려마저 있다고 주장하며 청소년들에게 유해한 컴퓨터 게임을 규제할 수 있는 법적 장치를 마련하고 신종 영상물을 감시하는 시민운동을 강화해야 한다고 촉구했다.

매장 다용도 게임프라자 탄생

리얼한 스테레오 사운드와 편안한 카페 분위기의 게임 프라자가 등장했다. 그곳은 바로 「VMG 게임 프라자」 신촌 1호점. 룸 형식과 기존의 오픈 형식을 조합하여 자기가 원하는 곳에서 원하는 게임을 할 수 있게 설계되었다. 또한 국내에 출시되어 있는 소프트는 모두 구비하고 있다고 할 만큼 다양한 게임기종과 게임 소프트를 갖추고 있다. 특히 룸 형식으로 되어 있기 때문에 초보자들이 다른 도전자들에게 신경 쓰지 않고 게임을 즐길 수 있다는 것과 헤드폰을 쓸 필요가 없기 때문에 연인들끼리 오붓하게 즐길 수 있다는 점이 이 곳 「VMG 게임 프라자」 신촌 1호점만의 큰 장점이다.

앞으로 이 곳 「VMG 게임 프라자」 신촌 1호점에서는 현재의 룸 형식을 발전시킨 가족용 대형 룸 게임방을 준비 중에 있다.

한편 노원역 2호점이 공사 중에 있어 10월 초 개점을 눈 앞에 두고 있다.

현재 체인점을 지속적으로 모집하고 있는 「VMG 게임 프라자」 신촌 1호점의 비장의 카드는 룸에서 게임을 즐길 수도 있고 노래방으로도 이용이 가능하다는 것이다.

문의처 : 02-335-2441

매장 네오지오 전문 오락실 탄생!

네오지오 게임만을 전문적으로 다루는 오락실이 탄생했다. 신당동과 송파동에 각각 위치한 「네오지오 랜드」는 최신 네오지오 게임을 가장 빨리 플레이 할 수 있다는 것이 장점이다. 설치 게임은 '월드히어로즈 퍼팩트', '킹 오브 화이터즈 '95'를 비롯해 다수의 게임이 설치되어 있다.

문의처 : 네오지오 랜드 신당동
02-253-7240
네오지오 랜드 송파
02-419-9175

업체 KBS 문화 사업단, 인터넷 무료교육

요즘 정보화 시대에서 꼭 필요한 필수품인 인터넷. 인터넷이 너무 어려워 사용하지 못하는 초보자들을 위해서 KBS 문화 사업단에서 인터넷 무료교육을 실시한다. 최근들어 정보통신망이 확산되면서 세계적으로 인터넷 사용자가 늘어나는데 사용 방법이라든가 가격이 너무 비싸 인터넷 교육을 받지 못하고 있는 사람들에게 희소식이 아닐 수 없다. 이 교육의 목적은 초보자를 위한 인터넷 교육, 컴퓨터 통신의 현재와 미래 조명 그리고 인터넷 사용법의 교육으로 정예 정보화 인력층 구성 등 여러가지 취지를 목적으로 한다.

참가 대상으로는 인터넷에 관심이 많은 전국의 대학생 및 기업체에 다니고 있는 남녀 회사원 등이다. 모집 인원은 1기에 150명으로 총 15기로 나뉘어 총 1500명을 대상으로 한다. 신청서 및 행사요강 배부 문의처는 KBS 별관 1층이고 신청방법은 본인이 직접 접수를 해야한다. 기간은 1995년 10월 4일부터 10월 14일까지이며 장소는 세진컴퓨터랜드 노원점에서 할 계획이다.

주최 : KBS 문화사업단, (주)아이네트 기술
후원 : 한국방송공사, 정보통신부, 한국전산원
협찬 : 세진컴퓨터 랜드

행사 인터넷 불건전정보 방지 세미나

지난 9월 29일 정보통신 윤리 위원회가 주최하고 조선일보사, 전자신문사가 후원한 인터넷 불건전 정보 방지 세미나가 전경련회관 대회의실에서 열렸다. 이날의 주제는 전세계를 하나로 묶는 정보 통신망 인터넷에 유통되는 무수한 정보들 중 불건전 정보가 유통되고 있는 문제에 대한 방안과 진단이었다.

행사는 오후 2시의 개회사를 시작으로 4개의 주제 발표를 거친 후 방지 대책을 위한 주제 토론을 마지막으로 끝났으며 다른 의미로 국내에 인터넷이라는 국제 정보 통신망의 인식을 고취시킨 행사였다.

문의처 : 정보통신윤리 위원회 사무국(02-5131-132)

업체 현대전자, 「요시 아일랜드」「슈퍼 동키콩 컨트리2」 정식 수입

현대전자는 자사와 삼성, LG가 지난달 3일까지 가졌던 불법 소프트 웨어 단속 캠페인 이후 지속적인 정품 유통구조 확립을 위해서 지난 8월에 발매된 닌텐도의 요시 아일랜드를 정식수입하여 유통키로 했다. 현재 국내에 유통되고 있는 요시 아일랜드의 불법 팩은 상당 수에 달하는데 10월 중순에 들어오게 되는 정식 수입품에 의해서 어느 정도 16비트기의 활성화를 보일것으로 예상된다.

한편 작년 12월 닌텐도에서 새로운 컴퓨터 그래픽 기법으로 제작된 「슈퍼 동키콩 컨트리」의 속편인 「슈퍼 동키콩 컨트리2」가 11월 중순 현대전자를 통해 국내에 동시 발매될 예정이다.

문의처 : 하이콤

행사 KES '95 개최

10월 10일부터 10월 15일까지 통상산업부와 한국전자공업협회 주최로 한국종합전시장(KOEX)에서 「제 26회 한국전자전람회(The 1995 Korea Electronics)」가 개최된다.

이날 전시되는 제품은 A/V 및 멀티미디어 기기들과 자동차용 제품 그리고 외국의 계측기기, 방송 통신 기기 등이 전시될 예정이다.

특히 멀티미디어 부문에 참가하는 LG전자는 3DO의 인기 소프트 '데들러스 인카운터'의 비디오를 상영하며 게임챔프에서 제작한 '데들러스 인카운터 공략집'을 배포할 예정이다.

문의처 : 한국전자공업진흥회
(02-553-0941)

국외뉴스

이벤트 패미콤 스페이스 월드에서 닌텐도64 대대적 전시

11월 25일부터 2일간에 걸쳐 열리는「패미콤 스페이스 월드 '95」에서 닌텐도의 64비트 머신「닌텐도 64」가 첫선을 보이게 됐다. 일본의 마쿠하리 메세에서 열리는 이 게임 쇼는 닌텐도 계열 서드파티가 신작 소프트를 소개하는 것으로 특히「닌텐도 64」의 출품 대수는 100대 가량이며 출전 메이커는 57개사이다.

① 이벤트도 가득!

스테이지에서는 즐거운 이벤트가 가득할 듯하다. 25일은 소프트 메이커들에 의한 이벤트, 26일에는 동경 12개 방송사의「슈퍼 마리오 스타디움」이 공개 녹화될 예정이다.

③ 64비트기도 선보인다.

여기는 100대의 닌텐도64가 전시될 예정이다. 동시에 플레이할 수 있는 게임도 10개 타이틀 발표될 예정이다.

② 주목 소프트는 여기다!

전시되는 소프트 중에서 특별히 인기도와 주목도가 높은 게임을 선별해 전시하는 스페이스.「드래퀘 Ⅵ」와 같이 아직 미공개된 소프트도 직접 플레이해 볼 수 있는 좋은 기회이다.

④메이커 부스

각 부스에서도 게임전시는 물론 각 양각색의 이벤트가 준비되어 있다.

업체 네오지오 소프트를 새턴으로 이식

세가와 SNK가 라이센스계약을 체결함에 따라 네오지오용 게임소프트를 새턴에 이식하기로 결정했다.

이식소프트에 관해서는「더 킹 오브화이터즈 '95」나「아랑전설3」라는 타이틀이 예정되어 있지만 가격이나 발매일 등은 아직 미정이다.

이 두개의 타이틀은 SNK의 네오지오용 게임소프트 중에서도 인기가 있는 것이어서 새턴 유저에게는 매우 기쁜소식이 아닐 수 없다. 하지만 이것은 아직 구체적인 타이틀이 결정되지 않은 상태이다.

업체 플레이스테이션 유럽 상륙 결정

플레이스테이션의 유럽 진출이 정식으로 결정됐다. 발매일은 9월 29일이며 가격은 299파운드. 동시발매 소프트는 남코의「리지 레이서」외에 8개 타이틀이다.

'소니 컴퓨터 엔터테인먼트 유럽'에 의하면 판매 목표는 유럽 전역에 100만대 정도로 가능하면 빨리 유럽 게임시장에 플레이스테이션을 침투시킨다는 전략이다. 또 캠페인으로서 내년 크리스마스 이전까지 2000만 파운드의 광고비를 투입해 TV광고 등 대대적인 광고 계획도 세우고 있다.

한편 세가 새턴은 399파운드의 가격으로 유럽에서 이미 판매를 개시한 상태이다.

드디어 32비트게임 머신의 전쟁이 유럽에서 활활 타오르기 시작했다.

토픽 TV로 인터넷 수신한다

필립스가 CD-I플레이어를 이용해서 인터넷 서비스를 즐길 수 있는 새로운 시스템을 개발했다.

이 시스템은 CD-I플레이어에 전용 모뎀을 접속하고 거기에 전화 회선을 연결해 일반 TV로도 인터넷 서비스를 수신할 수 있는 획기적인 시스템이다. 이것은 컴퓨터를 사용한 복잡한 조작이나 전문적인 지식이 필요한 억세스를 누구나 간단하게 TV화면 상에서 즐길 수 있는 것이다. 또 마우스나 전용 콘트롤러를 사용하면 TV화면의 키보드로 전자 메일의 송수신도 가능하게 됐다.

일본에서 발매중인 CD-I플레이어의 최신 기종 'CD1550'. 전용 모뎀을 접속하면 인터넷의 수신도 가능하다

한편 이 시스템은 10월부터 영국에서 개시될 예정이고 유럽 전역으로 점점 확대할 방침이다. 또 전용 모뎀 등을 포함한 패키지가 99파운드로 판매될 예정이다.

토픽 V새턴으로 배우는 통신 강좌

동경상과학원, 동경법과학원이 V새턴을 사용한 통신 강좌를 9월 10일부터 시작했다.

이 통신강좌는 카세트 테이프나 비디오 테이프를 비롯해 비디오CD도 이용해 공부를 하자는 취지로 강좌의 명칭도 "멀티

설마 새턴이 통신교육의 분야에 까지 진출할 줄은…

미디어 통신강좌"이다. 과목은 일반여행 강좌와 부기 강좌 등 5 종류가 있지만 그 중에서 비디오 CD를 사용해서 학습할 수 있는 "주택건축 집중강좌"에서 V새턴이 이용된다는 것이다. 주목할 만한 교육 소프트의 기능은 보고 싶은 장소를 즉시 검색할 수 있는 것과 선명한 영상을 즐길 수 있는 등 비디오CD의 여러가지 특성을 충분히 활용할 수 있는 것 등이다. 덧붙여서 V새턴을 사용하는 비디오CD코스의 수강료는 교과서와 문제집 등의 교재와 V새턴을 포함해 98,000엔. 물론 전용 비디오CD디코더도 셋트되어 있다.

이벤트 「게임 크리에이션 '95」 개최

「게임 크리에이션 '95」가 10월 동경과 오사카 두곳에서 개최된다. 「최첨단 게임으로 보는 크리에이티브의 세계」라는 제목으로 게임 제작의 기초가 되는 기획이나 개발품 등을 전시해서 알기 쉽게 소개할 예정이다. 또 미개발 게임을 체험할 수 있는 코너와 게임 업계 취직 가이드, 성우, 아이돌 스타들과의 대담, 콘서트 등 이벤트도 많이 준비되어 있다. 입장료는 무료이다.

■ 오사카 회장 : 코크스태프 홀/10월 7.8일
■ 동경 회장 : 오모리벨포트 아트리움/10월 28.29일
■ 시간 : 오전 10시 오후 6시

이벤트 세가 「인디500」의 최고 레이서 선발전

지난 8월 31일 세가가 「인디 500 하이 스피드 배틀」이라는 타이틀로 게임 대회를 개최했다. 이 게임 대회의 사용 소프트는 「인디 500」으로 모델2 보드를 사용한 세가의 최신 레이스 게임이다.

대회장에 모인 64명의 드라이버들은 동경 중심의 세가 직영 점포에서 대회 참가를 희망한 자타가 공인한 최강자들인데 이들은 예선 개시부터 하이 레벨의 배틀을 펼치는 등 숨막히는 레이스가 펼쳐졌다. 그리고 결선에 진출한 8인의 드라이버가 마지막으로 뜨거운 레이스를 펼쳤다.

세가는 다음번 대회에는 「인디 500」, 「세가랠리 챔피온 쉽」, 「데이토나 USA」 등 3종류의 레이스 게임으로 전국대회를 개최할 예정이다.

모델2 보드를 사용한 최신 머신 「인디 500」. 스피드감은 레이스 게임중 최고이다

소프트 모션 캡쳐 기술에 의한 엑서사이즈와 게임의 합체

「버철 플라이」의 화면의 아름다움을 보자! 오른쪽 아래 표현되어 있는 캐릭터와 플레이어의 움직임이 일치한다

버튼 조작이나 레버 조작과는 달리 플레이어의 몸의 움직임으로 게임의 캐릭터를 조작할 수 있는 새로운 타입의 게임 시스템이 등장했다. 이 시스템은 CG영상의 기획, 제작 등을 직접 다룬 비주얼 사이언스 연구소라는 미국의 모션 어넬리시스가 제휴하고 공동으로 개발한 것. 실제의 인간의 움직임의 데이터를 그대로 컴퓨터 상의 캐릭터로 적용시킨 것이 가능한 모션 캡처 기술을 응용한 게임 시스템인 것이다.

한편 이 시스템 중에서 주목받는 소프트가 3D 액션 게임 「버철 플라이(가제)」. 비주얼 사이언스 연구소가 공개한 이 소프트는 미래 도시 공간을 글라이더 처럼 날아다닌다고 하는 내용의 것. 플레이어의 가슴과 양손에 센서를 붙여 몸의 움직임을 특수 카메라로 촬영하면 전진, 후퇴, 선회 등의 여러가지 액션이 리얼 타임으로 플레이 화면상에서 재현된다.

방송 「버철화이터」 애니메이션화 결정

왼쪽부터 파이, 리온, 아키라의 캐릭터 설정. 보면 알 수 있지만 복장도 「버철화이터 2」의 것과 완전히 동일하다

전 세계의 「버철화이터」 팬들이 모두 손꼽아 기다리고 있는 버철 화이터의 TV애니메이션이 드디어 결정됐다. 10월 9일부터 TV동경에서 매주 월요일 오후 6시 30분부터 7시에 방송되는 애니메이션의 타이틀은 「버철화이터」!

주인공은 게임과 마찬가지로 팔극권을 사용하는 아키라이다. 싸움의 허무함을 느낀 아키라에게 수수께끼의 한마디를 던지는 할아버지. 그 말의 진의를 알아내기 위해 여행을 떠나는 아키라가 그를 기다리는 여러 적들과 대전을 벌인다는 스토리 전개이다.

한편 등장 캐릭터는 「버철 화이터2」의 10인 이외에 오리지날 캐릭터도 등장한다. 또한 각 캐릭터의 성우는 일본의 유명 성우를 기용해 게임의 현장감을 생생히 재현할 예정이다.

메이커 네트워크

이 코너는 세계 유수 게임메이커에 관련된 정보입니다. 게임 소프트 때문에 숨겨져 있는 메이커들의 동향과 의도, 그리고 전략들을 독자들이 읽고 이해하기 쉽게 편성하였습니다. 이 코너로 이젠 챔프독자들도 게임관련 정보를 마스터하십시요.

- 국내편 -

삼성새턴 발매 초읽기

삼성 새턴의 정식 발매일은 10월 말경으로 예정되어 있고 발매가는 아직 미정이다. 동시 발매 소프트인 「클럭 웍 나이트」는 시장성의 문제로 제외됐고 「버철 화이터 리믹스」와 「버철캅」이 11월 중 발매되고 「버철 화이터2」와 「세가랠리 챔피온 쉽」이 12월에 발매될 예정이다.

한편 삼성에서 발매되는 「버철 화이터 리믹스」, 「팬저 드래군」, 「월드와이드 사커」는 삼성 새턴에서만 구동된다는 특징이 있다. 삼성은 「버철화이터2」, 「버철캅」, 「세가랠리 챔피온 쉽」 등 3개 타이틀은 국내 세가새턴 유저들을 위해 일제 새턴에서도 구동될 수 있도록 포맷을 수정할 계획이다.

16비트기 동시발매 저조

32비트 차세대기의 등장으로 특히 16비트기의 소프트웨어의 빈곤이 두드러진다. 슈퍼알라딘보이의 경우에는 근 3개월간 동시발매 소프트가 전혀 없고 슈퍼컴보이는 「요시 아일랜드」 한개뿐이다.

이런 현상은 차세대기의 정식 발매 영향을 봐서라도 계속될 것으로 전망되며 이로 인해 게임시장의 흐름은 완전히 차세대기로 넘어가는 분위기에 돌입할 것으로 판단된다. 실제로 게임의 메카 용산의 시장을 봐서라도 하루 평균 교환 및 판매율을 따져보면 80%는 차세대기가 주류를 이루고 있다고 한다.

국내 아케이드 게임 수입 호황

차세대기의 등장과 더불어 게임계에는 3차원 그래픽을 사용한 게임들이 대두되기 시작하였다. 특히 아케이드쪽에서는 슈팅, 대전액션에 두루 걸쳐 그런 현상이 두드러지는데 국내 업체에서도 3차원 빅타이틀의 수입경쟁이 심화되고 있다.

특히 빅타이틀인 철권2는 국내에서 3개업체가 동시에 앞을 다투어 수입하고 실정이다.

* 유기장 협회에서 아케이드 게임 제 91차 심의를 통과한 프로그램을 소개한다.

〈 프로그램 제 91차 심의 합격 프로그램 〉

순위	게임명	신청사	대표자	개발사	장르
1	쿠크 앤 비비	세미콤	전재연	국내 개발	퍼 즐
2	고인돌	아페가	류해남	국내 개발	퍼 즐
3	하이퍼 팩맨	세미콤	전재연	국내 개발	미 로
4	에어로 화이터3	(주)빅에이	김대환	일본 SNK	슈 팅
5	스텍스 위너	(주)빅에이	김대환	일본 SNK	경 주
6	퍼즐 바블2	(주)에이티	김승영	일본 타이토	퍼 즐
7	후프	에이무역	정삼용	일본 테이타 이스트	농 구
8	볼테이지화이터 고우카이저	(주)빅에이	김대환	일본 SNK	대전 액션
9	철권2	(주)다단	한윤식	일본 남코	대전 액션
10	철권2	대승전자	주승문	일본 남코	대전 액션
11	철권2	코리아시스템	최세성	일본 남코	대전 액션
12	월드랠리	우림전자	송운용	스페인 겔코	레 이 싱
13	월드랠리 세가랠리	(주)피닉스 엔터프라이즈	한창흔	일본 세가	레 이 싱
14	챔피온쉽 레일 체이스2	현대전자 산업(주)	김주용	일본 세가	슈 팅

- 해외편 -

AMOA AM쇼에 최신작 기대

10월말에 뉴올렌즈에서 있을 아모아(AMOA) 아케이드 게임 쇼에서는 게임업계의 거물급 회사들이 초대작 아케이드 게임을 선보이게 될 것이다. 「울티메이트 모탈 컴배트 3」와 더불어 「NBA 잼」과 같은 종류와 게이머의 시선을 집중시킬 「NHL 하키 오픈 아이스」, 「워 가드(War Gods)」, 그리고 11월에 출시될 윌리암의 3D 무기 대전 게임이다.

한편 「워가드」의 총 제작자인 조지 페트로는 이 게임의 그래픽은 「킬러 인스팅트(Killer Instinct)」보다 한 수 위가 될 것이라고 하며 두달안에 모든 프로그래밍 작업이 끝나게 된다고 덧붙였다.

조지 페트로의 이전 작품인 레볼루션 X, T2, 그리고 트로그 같은 작품들은 그에게 부와 명성을 안겨다 주었다. 하지만 조지는 워가드의 PC 버전이 제작될 것인지에 대해서는 언급을 회피했다.

「스트리트 화이터3 -언 울트라 익스클루시브-」

많은 게이머들이 「스트리트 화이터3」에 대해서는 소문에 소문을 물어 어느정도 숙지하고 있을 거라 판단하지만 말로만 듣던 「스트리트 화이터3」를 드디어 접할 수 있게 되었다. 이 게임은 내년 1/4분기나 2/4분기에 첫선을 보이게 될 것이고 아케이드 게임으로 나올 것이다. 그리고 가정용 버전은 내년 여름에 나오게 될 것으로 보인다. 한가지 재미있는 것은 닌텐도의 한 소식통에 따르면 「스트리트 화이터3」 게임은 완전히 원 이어(One Year)용 울트라 64에서만 실행되도록 설계되어 출시될 것이라고 한다. 그리고 가정용 버전은 1997년 여름에 출시될 것이라고 한다.

울트라 64의 출시가 다시 연기된다?

많은 게이머들이 이제는 울트라 64(미국명)의 출시가 또 연기됐다는 소리에 이제는 어느정도 면역이 되어 있을 거라 본다. 하지만 닌텐도사는 울트라 64가 공식적인 출시날짜인 4월 이전에 앞서서 출시될 것이라고 언급하지 않았다. 그리고 울트라 64는 96년 여름이 아니라 내년 4월에 출시될 것이며 닌텐도 64는 1996년 3월 24일에 나온다.

지금 엔고 현상이 계속되고 있기 때문에 지금 이대로 엔이 달러에 대해 강세를 계속 보이게 되면 울트라 시리즈는 미국에서 200달러라는 어마어마한 가격에 판매될 것이다. 울트라 64는 한개의 콘트롤러, 한개의 파워코드의 시스템을 갖추고 있으며 여분의 콘트롤러를 장착할 때는 20달러를 더 지불해야 한다. 64메가 메모리의 게임은 현 16메가 게임정도의 값이면 살 수 있고 「화이날 환타지7」과 같은 128메가 게임은 현재의 32메가 게임의 가격이면 구입할 수 있을 것이다. 그리고 화이널 환타지는 1996년 하반기에나 볼 수 있을 것이다.

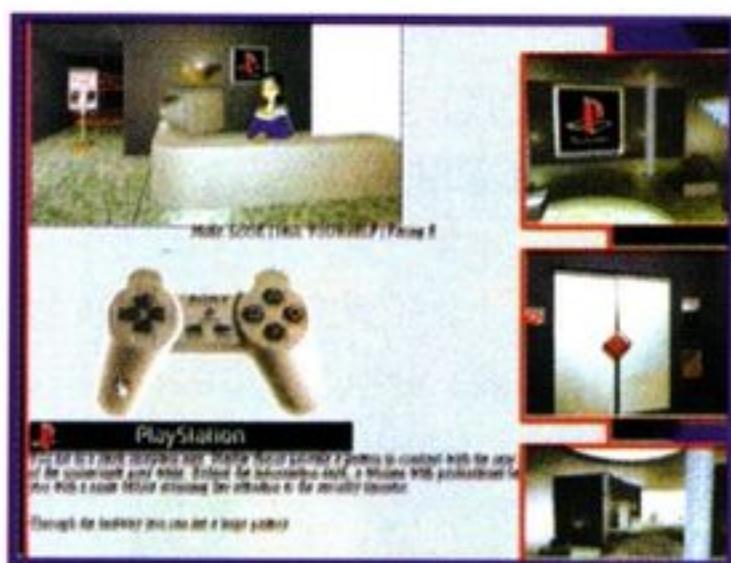
97년에는 아마도 지금의 16메가 게임값으로 256메가 게임을 구입할 수 있게 될 것이다.

닌텐도 드림팀과 시게루 미야모토의 회동

화제거리로 계속해서 게임계를 강타하는 소식은 닌텐도 드림 팀의 멤버인 엔젤 스튜디오가 일본 최고의 게임 디자이너인 시게루 미야모토와 함께 3D로 처리된 경주 게임을 개발하고 있다는 것이다. 또한 엔젤 스튜디오는 최근에 울트라 64용 게임을 제작하고 있는데 아직 게임의 이름은 알려지지 않고 있다. 단지 스포츠 게임이며 96년 여름에 출시될 것이라는 사실만 전해졌다.

또다른 빅뉴스는 일본의 코나미사가 닌텐도사와 두가지의 닌텐도 64용 게임에 대해 계약을 맺었다는 것이다. 그 첫번째 게임은 3D로 처리된 액션 게임이고 또하나는 2D의 슈팅게임으로 울트라 그라디어스와 비슷한 종류일 것으로 보인다.

소니사 2번째 플레이스테이션 번들 발표

소니사는 두번째 플레이스테이션 번들을 9월 말에 발표하고 349달러에 판매할 것이라고 밝혔다. 이 가격은 리지 레이서(Ridge Racer)가 포함된 것이다.

캡콤사 생산 재정비 시작

캡콤사가 근래에 내부적으로 많은 변화를 단행했다. 소비자 보호부서는 캘리포니아 산타 크라라에 남아 있게 되며 아케이드 부서는 시카고로 이전하게 된다. 이번의 이전은 그간 3년만에 대대적인 성공을 거두고 기업 재편을 했기 때문이다.

아래는 캡콤사가 96년 초에 발매할 게임의 리스트이다.

브레스 오브 화이어 2(SN) / 95년 11월
메가맨 X3(SN) / 95년 11월
화이날 화이트 3(SN) / 95년 11월
다크스토커즈(PS) / 95년 11월
나이트워리어즈(SS) / 96년 1월
스트리트 하이터 레전드(SS, PS) / 96년 1월
레지던트 에빌(PS) / 96년 초
D&D 타워 오브 둠 / 96년 초
X 맨(SS) / 96년 초
인크레더블 툰(SS, PS) / 96년 초
마블 슈퍼 히로우: 타노의 위문(SN) / 96년 초
폭스 헌트(SS, PS) / 96년 초

아케이드 게임쪽에서는 계속해서 SF 알파가 1위 자리를 고수하고 있다. 그리고 캡콤사의 롤플레잉 게임의 대가인 알렉스 레이븐 지메네즈는 화이트 울프즈 워울프(White Wolf's Werewolf)의 개발을 찬성했다. 이 게임이 완전히 이야기 중심의 롤플레잉 게임이 될 것인지 아니면 레이븐의 최근 작품, 타워 오브 둠처럼 액션과 어드벤처를 가미한 작품으로 될는지는 확실히 밝혀지고 있지 않다. 어쩌면 예상과는 전혀 다른 작품이 나올

"게임 산업은 미래 멀티미디어콘텐트 산업의 발판이 되어야 한다"

「제 10회 한.일 하이테크 세미나」에서 강연회

지난 9월 28일 힐튼 호텔 그랜드 볼룸에서 매일경제신문사 주최로 제 10회 한.일 하이테크 세미나가 열렸다.

이 날 세미나에는 일본 세가사의 이리마지리 쇼이치 부사장이 초청 강연 연사로 등장해 멀티미디어와 게임산업이라는 주제로 1시간 반에 걸쳐 강연했다.

"20세기 초의 과학기술의 형태는 세계를 항해하는 증기선에서부터 시작됩니다. 그것이 20세기 중반에 이르러 자동차의 과학기술로 발전되고 20세기 말에 TV게임기를 비롯한 멀티미디어 산업으로 발전되었습니다."

이리마지리 씨는 놀이와 과학기술의 발전을 산업혁명이 일어났던 20세기 초까지 거슬러 올라가 연설을 시작했다.

요즘은 정보의 디지털화, 정보처리, 통신의 고속화 등과 같은 멀티미디어 산업혁명이 일어나고 있다. 이 멀티미디어 산업의 주역이 바로 게임이 되는 것이다. 세가는 일본 최대의 게임 왕국 닌텐도와 어깨를 나란히 할 정도로 지명도 높은 게임 회사로 게임을 기초로 엔터테인먼트의 다양한 전략을 세우고 있다.

"과거 일본의 게임센터는 불량 청소년들의 집합소와 같은 좋지 않은 이미지로 국민들에게 인식되어 있었습니다. 1986년 일본 정부에서는 '풍속영업 규제법'이라는 법규를 만들어 현재까지도 분위기 쇄신의 노력을 해 왔습니다. 이것은 세가의 엔터테인먼트 전략과도 부합됩니다. 건전한 가족 게임 센터로 기존의 게임 센터를 더욱 발전시키고 다시 대형 어뮤즈먼트 테마파크로 정착시키는 전략을 추진중입니다."

세가는 게임 센터의 발전 전략 이외에도 가정용 TV게임을 멀티미디어 엔터테인먼트로 성장시키는 계획을 가지고 있다. 그 산물이 세가의 32비트 멀티미디어 게임기 '세가 새턴'이다.

"새턴으로 단순히 게임만을 즐기는 것이 아닙니다. 무비카드를 장착하면 비디오도 볼 수 있고 96년 3월에 발매되는 인터넷 대응 모뎀이 있으면 새턴을 인터넷에 접속해 세계 각국의 정보도 얻을 수 있습니다. 또 96년중 CATAPULT(원격대전 게임시스템)의 개발이 완료되면 일반 가정에서 전화 회선을 통해 친구와 버철화이터를 즐길 수도 있게 되며 호텔용 게임 시스템은 각 방에 콘트롤 패드와 모니터만 갖춰놓고 주 조정실에서 게임을 송출해 손님들도 게임을 즐길 수 있는 시스템입니다."

일본 세가사 부사장 이리마지리 쇼이치 씨

차세대기 시대의 선두주자 '새턴'은 이제 국내에서도 발매를 눈 앞에 두고 있다. 오늘의 새턴이 나오기까지 비디오 게임기의 역사를 이리마지리 씨는 이렇게 설명하고 게임 산업의 미래를 전망했다.

"1972년 미국 아타리사에서 처음으로 비디오 게임이 개발되어 일본에서는 타이토의 인베더 게임이 히트하기 시작했고 게임계의 거물 닌텐도의 슈퍼패미콤과 자사의 메가드라이브는 도합 2000만대 이상의 판매를 기록하며 16비트기 시장의 시대를 열었다. 20여년간 2차원의 세계에 머물던 게임기 시장은 1990년에 들어 CG를 본격적으로 사용하기 시작했고 1994년부터는 가정용 게임기도 32비트로 바뀌면서 컴퓨터 그래픽에 의한 폴리곤 게임의 시대가 열렸습니다. 현재까지 세가새턴과 소니의 플레이 스테이션은 400만대 이상의 판매량을 기록하고 있습니다. 앞으로 15년 후가 되는 2010년 경에는 모든 게임에 CG가 이용되고 홀로그래피와 같은 새로운 시스템 등도 도입될 것입니다."

이리마지리 씨는 앞으로 5년 이내에 가장 신장될 산업으로 콘텐트산업을 꼽았다. 콘텐트란 이해 가능한 정보를 매체로 기록, 보존되어 있는 것을 말하는 데 이것은 이동을 시킬 수 있어야 하며 수시로 재생이 가능한 것을 말한다. 이것은 인쇄기, 카메라, 영사기, 비디오 테이프, 디스켓과 최근에 들어서는 CD-ROM이 이 범주에 속하는 데 더욱 대용량화 되어 가는 추세이다.

미국에서는 콘텐트 산업을 CD-ROM과 영화가 주도하고 있으며 일본에서는 6~7,000엔 규모의 애니메이션 시장과 3~4,000엔이나 되는 TV게임의 소프트웨어 시장이 이끌고 있다고 그는 밝혔다.

이리마지리 씨는 마지막으로 게임 산업은 어뮤즈먼트 엔터프라이즈의 건전한 발전의 밑거름이 되야 하고 장래 멀티미디어 콘텐트 산업을 발전시키기 위한 발판으로 게임 산업을 받아들이는 것이 가장 중요하다고 역설했다.

'라이브 어 라이브'의 옴니버스 형식은 성공한 것일까?

단편 시나리오에 의한 옴니버스 형식이 화제가 됐던 '라이브 어 라이브'.

RPG의 새로운 시도 '옴니버스 형식'

'라이브 어 라이브'는 소학관의 인기 만화가 7인이 캐릭터 디자인을 맡고 7개의 짧은 스토리를 조합한 옴니버스 형식의 게임이다. 각 스토리마다 만화가들의 개성을 충분히 살렸다. 거기에 길어야 6시간, 짧은 것은 2시간 정도로 끝나는 짧은 스토리이기 때문에 가볍게 즐길 수 있고 스테이지마다 아이템을 입수하는 비율도 상당히 높아서 성취감도 상당히 높다.

수수께끼 풀이나 전개, 전투 방법 등에 이르기까지 지겹지 않는 구성으로 초보자들도 별다른 고충없이 즐길 수 있도록 만들어졌다. 또 각 스테이지마다 클리어 조건이 다양하고 가볍게 즐길 수 있기 때문에 쉽게 질리는 스타일의 게임은 아니다. 게다가 7편의 스테이지를 모두 끝내면 감춰져 있던 중세편, 그리고 최종편이 된다는 것도 이 게임이 마지막까지 충실하게 구성되어 있다는 것을 알 수 있게 한다.

결과적으로 오랜 시간이 걸리는 FF시리즈 같은 RPG에 고충을 느꼈던 유저들에게도 아주 적당한 게임이라고 말할 수 있다. 그렇지만 '라이브 어 라이브'는 그다지 화려하지 않은 느낌을 준다. 어째서일까? 게임 속에는 아이디어들이 가득 차 있고 주간연재 만화를 그리는 만화가들이 참여한 작품이기 때문에 화려한 느낌을 주는 것도 당연하지만 그것은 역시 스토리에 문제가 있기 때문이다. 본래 옴니버스라는 것은 몇개의 각기 다른 스토리가 있기 때문에 화려해 보이는 것은 당연한 것이다. 여러 단면으로 테마가 지시되기 때문에 다양하고 풍부한 스토리가 전개된다. 각 스테이지의 이야기는 전부 어딘가에서 봤던 패러디이다. 역시 조잡한 느낌을 지울 수 없다. 그러므로 7개의 줄거리를 모두 끝마쳐도 짧은 게임만 가득 차 있다는 인상뿐이다.

스토리에서 최종편의 의미?

최종편의 의미를 전혀 알 수 없다. 옴니버스만으로는 그다지 흥미가 없기 때문에 마지막에 모든 내용을 연관시켜 하나의 스토리로 완성시킨다는 의도였을지도 모르지만 아이디어가 전혀 참신하지 않다. 우선 각 스테이지의 캐릭터를 마지막에 결집시킬 필요가 있었을까. 제물로 마왕에게 억지로 끌려가게 되는데 여기서 마왕쪽이 '데리고 온다'는 이유가 대단히 희박하다. 일단, '나는 믿고 있는 사람에게 배신당한 적이 있기 때문에 더이상 정의를 가장해서 말하는 녀석, 용서할 수 없다'라고 말하고 있지만 앞에서도 말한 것처럼 각 스테이지의 주인공은 세계를 변화시키기도 하고 정의가 어떻다라고 말할 수 있을 정도의 영웅은 아니다. 그럼 어째서 마왕은 그런 마을 안의 영웅 정도를 시공(時空)을 뛰어 넘어서 불러들이는 것일까. 어쨌든 눈 가리고 아웅하는 식이다. 거기에 또 최종편에서 갑자기 각 스테이지의 캐릭터가 단순해져 버린다. 모처럼 각 스테이지마다 클리어한 에피소드가 있는데 마지막 스테이지의 각각의 주인공에게는 그것이 전혀 나타나지 않는다. 유저가 경험한 에피소드를 발전시키고 주인공에게 반영시키면 굉장한 이야기가 될텐데. 제작이 너무 성의없어 보인다. 아이디어로서는 좋지만 그것을 활용하기 위해서 거쳐야만 하는 것이 너무 많다. 어째서 옴니버스인 것일까? 옴니버스의 이점은 뭘까? 옴니버스를 하나의 스토리에 결집시키기 위해서 해야만 하는 것은? 어떻게 하면 각 캐릭터를 마지막 스테이지에서 효과적으로 활용할 수 있을까? 그런 점들이 그다지 곤란한 것은 아니니기 때문에 갑자기 생각이 나서 만들어졌다는 느낌으로 밖에는 생각되지 않는다. 그리고 게임적으로는 마지막 스테이지가 중세편에서 조금 짜증이 난다. 여러 종류의 흥미로운 세계에 도전하고 있는데 역시 마지막은 환상적인 세계가 된다. 마지막에 게임적인 면과 스토리적인 면의 밸런스의 어긋남. 게임의 조작이나 진행은 초보자나 아이들의 구미에 맞는데 각 스테이지의 시나리오는 원한관계라든가 삼각관계 등과 같은 것이어서 과연 이런 것들이 아이들에게 재미있게 받아들여 질까? 어느 계층을 대상으로 한 게임인지 정말 모호하다.

결과적으로 아이디어나 작품성의 활용에 관해서는 성공했지만 전체적인 조화의 불일치로 너무 가벼운 게임이 되 버린게 아닌가 하는 생각이 든다.

특보 1

GAMECHAMP 창간

최대의 인원 선발, 최고의 이벤트준비!!

이벤트 1

차세대기타기 응모방법은 각각 응모부분이 다릅니다. 자신이 원하는 부분에 응모하시면 되고 응모방법는 각기 다릅니다. 차세대기 총 7대와 각종 주변기기, 소프트를 왕창타실 수 있는 좋은 기회입니다. 자세한 사항은 12월호를 참조하십시요.

각종 차세대기를 잡아라

❶ 삼성 블랙 새턴을 잡아라
❷ LG 3DO 얼라이브를 잡아라
❸ 플레이 스테이션을 잡아라
❹ 슈퍼컴보이를 잡아라
❺ 슈퍼 알라딘보이를 잡아라
❻ 각종 게임소프트를 잡아라

이벤트 2

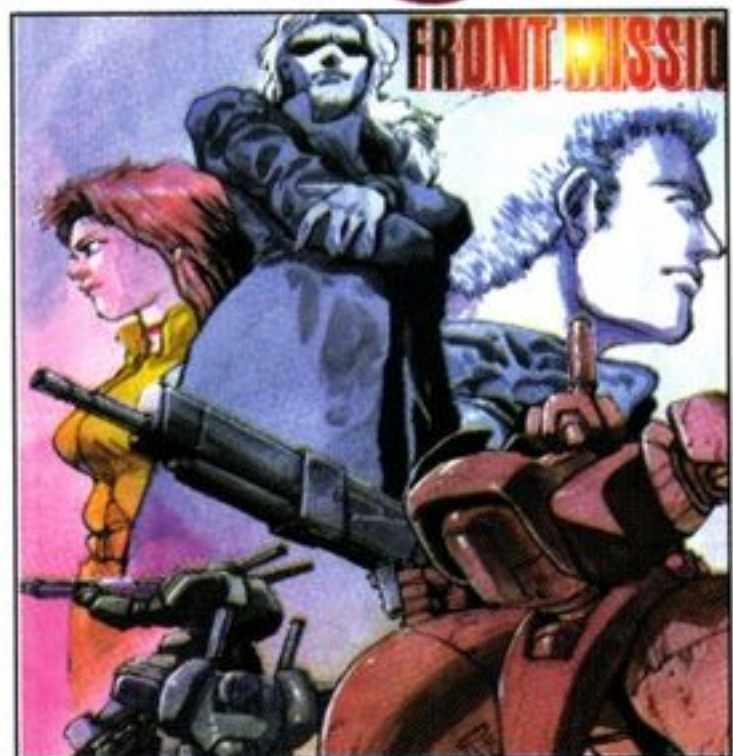
차세대 게임 시나리오 공모전

기존의 게임 시나리오 공모전은 대부분 16비트를 위주로 공모했습니다. 이번호에는

게임 시장을 고려하여 차세대 게임쪽으로 바꿨습니다. 챔프에서는 숨은 인재를 발굴하여 여러분에게 발전할 수 있는 기회를 부여하고자 합니다. 자세한 사항은 12월호를 참조바랍니다.

★ 총 10명을 뽑아 차세대기는 물론 차세대 소프트, 주변기기, 호출기 등을 드리는 기회를 놓치지 마십시요.

이벤트 3

만화 공모전

숨은 아마추어 만화가를 발굴하는 이번 이벤트에는 여러분의 반짝이는 아이디어를 모집합니다. 특히 기존의 4컷만화의 틀을 벗어나 스토리를 가미한 단행본 형식으로 공모합니다.

3주년 기념 독자 대잔치

독자여러분의 열화와같은 성원에 힘입어 게임챔프도 어느덧 다음 12월호로 기념으로 창간 3주년이라는 멋진 레텔을 달게 됩니다. 그동안 게임지의 정상이라는 명예를 계속 유지해왔으며 시시각각 변화는 게임에 즉각 대처, 독자들의 입맛에 맞는 정보를 공급해올 수 있는 것도 챔프와 게임을 사랑하는 독자들이 있었기에 가능했습니다.

게임챔프는 저희를 사랑하는 독자들을 위해 '창간 3주년 기념 독자 대잔치'를 마련했습니다.

자세한 사항은 창간 3주년 기념호인 95년 12월호를 보시면 알 수 있습니다.

창간 3주년 특대호 11월 5일 발행예정

게임챔프 3살

이벤트 4 빅 이벤트에 초청

일본에서 11월에 개최되는 닌텐도 '초심회'에 초청합니다.

열성독자를 선발하여 본지기자와 동행하여 닌텐도 초심회는 물론, 일본 게임제작사들을 방문합니다. 많은 응모바랍니다.

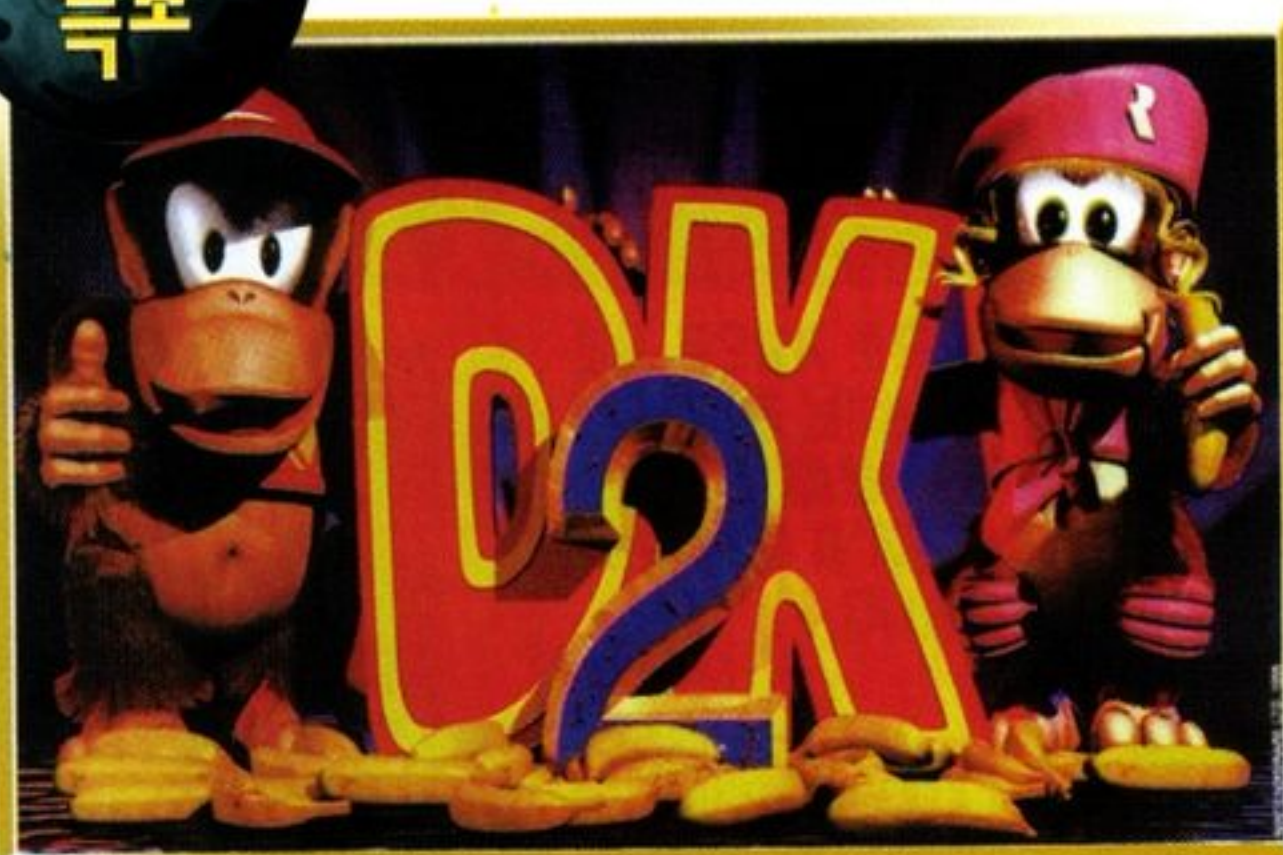
이벤트 5 특별부록 증정

창간기념호인 12월호에 특별부록이 준비되어 있습니다. 현상황에서는 비밀 그자체이지만 독자여러분을 실망시키지 않는 '확실한'부록입니다. 12월호를 기대해주십시오.

?

비디오 게임 특보

EXPRESS LINE

비디오게임 특보

드디어 동시발매 결정!

슈퍼 동키콩컨트리

■ 기 종 : 슈퍼컴보이
■ 장 르 : 액션
■ 발매일 : 11월 예정
■ 가 격 : 미정

DONKEY KONG COUNTRY 2

금년 11월이면 그 전모를 알 수 있는 「동키콩2」. 챔프에서는 최초로 이미지 CG를 소개하며 11월달에 국내에 동시발매된다는 소식도 함께 전한다.

동시 발매 결정

슈퍼컴보이의 현대전자는 「요시아일랜드」에 이어 「슈퍼 동키콩 2」 소프트의 동시발매를 결정했다. 수량은 아직 모르지만 인기도를 따져보았을 때 상당히 많을 것으로 짐작된다.

전작은 세계적으로 744만개라는 대히트작인데 이미 미국에서는 금년 5월에 개최된 E3 (일렉트로닉 엔터테인먼트 엑스포)에서 출전되어 큰 반향을 불러 일으켰다. 이번에 출시되는 「2」 또한 그 이상을 상회할 것으로 본다.

이번의 「동키」는 디디가 주연

차세대기도 무색할 정도로 당당히 16비트로 대히트된 「슈퍼 동키콩」의 속편이 등장한다. 이번의 주연으로는 디디가 발탁. 그리고 그 파트너로 그녀의 딕시가 등장, 두 마리 원숭이의 대모험이 시작된다. 제작을 담당한 것은 전작에 이어 영국의 레어사. 이번도 에이리아스사 제작의 CG 툴 '파워 애니메이터'를 사용한 경이적 하이퍼 그래픽의 게임을 다시 즐길 수 있을 듯하다. 공개한 사진은 어디까지나 데모 화면으로 이대로 움직인다는 것은 무리지.

○짠! 다시 만난 딕시가 쓰고 있는 베레모에 주목. 레어사의 로고 마크가 붙어 있다

「2」는?

이야기의 발단은 동키콩 실종으로부터 시작된다. 그래서 그를 찾기 위해 디디와 딕시가 모험의 세계로 출발하는 것이다. 콩 커플 2 마리의 앞에 기다리고 있는 것은 놀라운 숲이나 용암투성이의 동굴, 속임수가 난무하는 스테이지가 전부 100개쯤 있다는 것도 놀라운 일이다.

○이것이 파워 애니메이터에 의한 랜더링 작업. 이렇게 점차로 실감 넘치는 디디가 만들어진다

○모험의 무대는 바다가 많다

잠깐 뉴스

닌텐도는 64비트 게임기 「닌텐도 64」용에 자기 디스크를 기억모체로 한 신형 소프트를 투입한다. 이렇게 해서 이번의 64비트 게임기의 소프트 형태는 2가지가 된다. ROM을 사용한 종래의 카세트 방식과는 다른 자기 디스크를 이용하는 소프트 공급의 메리트는 대용량으로 박력있는 화면의 소프트가 개발될 수 있고 소프트 가격도 내릴 수 있다는 것이다.

「제 2의 미디어」로 본체 하드에 하드 디스크를 부여하여 카트리지로 소프트를 공급한다라고 하는 신문보도가 있었다. 닌텐도에서는 "무엇을 취재한 것이지 모르겠지만 그런 사실은 없습니다"(닌텐도 공보)라고 완전부정. 닌텐도 64의 「제 2의 미디어」'하드 디스크 설'은 왠지 아닌 듯하다.

타카라의 신작발표회가 있고, VB 소프트의 발표를 명확히했다. 현재 내년 봄 발매를 목표로 한 VB 최초의 호러 어드벤처에 몰두하고 있다.

○대용량 기억모체로서 이미 제품화된 것에는 광자기 디스크가 있다

드디어 플레이 스테이션으로 이식

아르남의 송곳니

~수족 12신도 전설~

■ 기 종 : 플레이 스테이션
■ 제작사 : 라이트 스텝
■ 발매일 : 12월 예정
■ 가 격 : 3,980엔
■ 형 태 : 파일로트 디스크

플레이 스테이션 유저라면 96년봄에 라이트 스텝에서 아르남의 날개라는 RPG가 등장한다는 사실을 알고 있을 것이다. 그리고 이 아르남의 날개가 PC엔진에서 인기를 끌었던 아르남의 송곳니의 후속작이란 사실도. 그렇다면 시나리오적으로 연관이 있을 것인가? 그 궁금증을 해결해줄 소프트가 95년 12월달에 발매된다. 이것은 게임이라기 보다는 아르남의 날개를 위한 파일로트 디스크로 아르남 시리즈의 여러가지 정보가 들어 있다. 과연 파일로트 디스크에는 어떤 내용이 들어있을까?

이야기는 RPG에서 어드벤처로 변화된다

PC엔진으로 작년 12월에 발매된 아르남의 송곳니는 장르가 RPG였다. 그러나 이번 파일로트 디스크판에서는 용량 제한으로(게임만이 아니라 다수의 모드가 구성되기 때문에) RPG 그 자체를 이식하지 않고 시나리오를 이해시키는 의미에서 어드벤처로 만들어졌다. 기본적으로 디지털 코믹으로 완성되고 있으며 시나리오는 원작과 변함이 없다. 또한 이 게임 최대의 매력인 장대한 스케일의 이야기가 그래픽과 사운드의 대폭적인 파워 업에 의해서 연출되기 때문에 팬이라면 참을 수 없을 것이다.

파일로트 디스크판에서 시나리오에 중점을 둔 것은 역시 후속작인 「아르남의 날개」와 시나리오적 연관이 있기 때문이 아닐까? 원작에서 엔딩을 보지 못했던 사람이나 원작을 즐기지 못했던 사람들도 파일로트 디스크 하나로 충분히 하나의 게임을 즐긴다는 분위기를 연출할 수 있다.

○이것이 플레이 스테이션용의 화면사진. 아름다운 캐릭터들이 더욱 아름다워졌다

○어드벤처이기 때문에 이러한 전투신은 들어있지 않다

○동료들의 만남과 이별은 어떻게 처리될 것인가…

디스크에는 아르남의 날개에 대한 정보도…

이번 파일로트 디스크에는 어드벤처 아르남의 송곳니만 있는 것은 아니다. 이 디스크의 내용은 크게 두가지로 나뉘어지는데 그중 하나가 위에서 설명한 어드벤처 모드이고 또 다른 하나가 자료모드이다.

자료모드에서는 아르남의 날개에 대한 예고편을 볼 수 있으며 아르남의 세계관이 어떻게 이어지게 되는지, 사람들은 어떠한 변화를 거쳐가는가와 새롭게 등장하게 되는 캐릭터들에 대해서 설명해 준다. 또한 잡지 등에서 모집한 유저 일러스트와 그 외의 작품 등을 발표하는 「응모작품 코너」도 들어있다. 이 파일로트 디스크를 플레이 해보는 유저는 내년 봄이 굉장히 기다려질 것이다.

○키무라아키히로의 일러스트와 독자들의 일러스트가 같이 들어 있다

체험 스쿠프

FF CG공개 닌텐도64용 스퀘어의 「64」가능성 제시

미국에서 열린 CG 쇼에서 스퀘어는 「F.FⅥ」의 닌텐도 64용 CG 그래픽을 선보였다. 실제로 이 「F.FⅥ」가 움직이는 머신은 게임기와는 비교도 안될 정도의 성능을 가진 최신예 컴퓨터. CG라고 해도 정지화면이나 단순한 데몬 스트레이션이 아니고 커멘드를 입력하는 것으로 캐릭터가 공격이나 마법을 쓰고, 적 캐릭터도 확실하게 반격해 온다고 하는 정말로 「F.FⅥ」의 전투 신을 재현한 것이다.

폴리곤으로 그려진 캐릭터들은 정말로 매끄럽게 애니메이션(이 움직임에 관해서는 다음 페이지의 연속 커트를 보면 이해될 것) 장면에 대응해서 시점도 알맞게 이동된다. 평범한 표현이지만 바로 영화나 만화 영화를 보는 기분이다. 한편 이 행사에서 스퀘어는 실제 닌텐도 64용에서는 이런 느낌으로 재생될 것이라 밝혔다.

여기에 게재되는 화면은 비디오 테이프로 촬영한 것이고 실제의 화상과 비교하면 차이는 있을 것이다.

티오의 부드러운 움직임

○포즈나 머리카락의 움직임에도 여성스러움이…

치는 동작
검격
달리는 티나를 시점이 이동하면서 쫓아간다. 적을 치면서 피니쉬.

GO!

거체가 푹

GO!

적의 배후를 잡는 예술적인 섬세함
채찍질
적을 노리고 달리는 로크. 그러나 눈 앞에서 점프. 아득하게 머리 위를 날아 넘어서 뒤로 착지. 애용하는 채찍을 꺼내서 적의 목을 감아서 거대한 체구를 한 번에 쓰러뜨린다. 땅 울림이 들리는 듯.

하여간 그저 보기만 해라
핑계는 필요없다!

티오와 로크가 그리고 섀도우가 종횡무진으로 화면을 달린다

로크의 「화이어」

○마법의 효과도 박력만점

○대담한 섀도우는 언제나 대담한 격투기를 펼친다. 맨 아래의 사진은 후랑켄슈타인?

64 에서의 감격은?

「닌텐도 64」로 발매될 신 「F.F」는 지금까지 발매된 하드의 성능(또는 가격?)으로 보아 100% 감상은 생각하기 어렵고 애초부터 3D화된 것은 아닐까 하는 생각이 든다. 이번의 CG는 어디까지나 최첨단 기술로 그려진 차세대보다도 더욱 첨단의 게임 모습이고 가능성도 느껴질 만하다.

○CG의 엔딩. 이런 장면이 집의 텔레비전으로 볼 수 있으면 좋겠다.

쿠오오오

박력의 마지막 일격

바하 무트

이것은 압권. 티나가 빛을 던지면 하늘로부터 천둥과 함께 바하 무트가 출현. 그 입구로부터 토해 내는 화구는 적을 일순간에 태워 버린다.

GO!

바하무트 출현!!

나타나라! 환상의 괴수!

게임탐험대의 크로스 리뷰

전국에 계신 게이머 여러분! 9월은 우리에게 있어서 너무나 썰렁한 달이 아닐 수 없었습니다. 비록 9월말에 출시된 몇개의 대작이 있었지만 그때까지는 가을을 초월한 겨울을 느껴야 했으니까요. 그러나 천고마비의 10월은 우리를 배신하지 않을 거라 생각합니다.

송백정

취재를 핑계로 이리저리 놀러다니던 백정. 우연찮게 청룡사우나에서 나오다 눈에 띈 사장님의 모습. 이리저리 피해 쓰레기 통속으로 숨었으나… 순간 스쳐지나가는 쓰레기 수거차에 실려 어딘지도 모르는 세계에 도착했다. 하지만 백정이 정신을 차렸을 때 옆에 서 있던 표지판에 써 있던 말.
① 이곳은 김포 쓰레기 매립장
② 서울 5000KM

이킹

달아, 달아~ 밝은 달아!
띵띵한 보름달을 보며 두손 꼬~옥 모은 이킹은 과연 무엇을 저렇게 간절히 빌고 있는 것일까? 올해를 넘기면 '늙은 처녀'라는 또하나의 악명을 얻게 될 위험에 처한 이킹에게는 또다른 고민이 생겼는데, 그것은 다름아닌 자신만을 추종하던 김또깡이 이킹의 동생인 이뽕에게 눈을 돌린 것이었다. 남주기는 아깝고 그렇다고 받아주기도, 어쨌든 이킹도 삼각관계에 휩싸이게 된 것은 확실하다. 이런 저런 고민끝에 복잡한 속세를 떠날 비장한 결심을 하고 챔프의 문을 박차고 나가는데….

김또깡

챔프 탐험대원이 된 후 처음으로 AM쇼의 취재 명령을 받고 일본으로 날아간 또깡은 세가, 남코, 코나미, 캡콤, SNK 등 일본 유명 게임사들의 부스를 발에 쥐가 날 정도로 돌아다녔다. 그러다가 어떤 부스 앞에서 '성미나'라는 한국 여성의 이름을 발견했다. "그래! 이킹은 이제 질렸어. 저 여자를 한번 꼬셔보자. 이름도 참 예쁘구나" 하고 생각한 또깡은 한참 동안 그 주위를 배회했다. 그러나 그런 기대도 잠시뿐… 성미나는 남코에서 발매될 최신 3D 폴리곤 격투 게임인 「SOUL EDGE」에 등장하는 한국 여성 캐릭터의 이름이었다.

고바위

입대를 7개월 남겨두고 머리까지 짤려버린 고바위. 물론 머리가 통째로 없어진 것은 아니지만 그에게 있어선 설상가상이었다. 그러나 주위의 모든 사람들은 고바위의 머리를 보며 한가지 의문을 가지게 됐다.
'왜 유독 뒷머리만은 자르지 않고 있는 것일까?'
본인이야 장발시절의 증거로써 (?)가이버와 닮은 머리를 간직하고 싶다고 말하고 있지만 명인들은 추수끝난 논구석의 개꼬랑지같은 그의 머리를 사장님이 얼마나 참아줄지에 대해서 돈내기를 하고 있다고 한다.

전조

저번 여름 휴가때 챔프 테러들에 의해 분노한 아버지는 테러범과 상종도 하지 말라며 머리깎고 농사나 짓자고 억지로 끌어들였다. 이로 인해 우춘리의 「우」자 하나 보이지않자 빈자리를 메꾼다는 비명하에 구실좋은 테러를 자행한 전조. 최근 풍문에 의하면 꿀떡삼킨 떡에 의해 그다지 오래살지 못할 것같다는 이야기도 있다.

복서스 로드

- 제작사 : NEW
- 발매일 : 9월 8일
- 가격 : 5,800엔

이 게임은 단순한 액션 게임이 아니라서 과격하고 통쾌한 격투를 볼 수 없지만 기존에 나와 있는 복싱 게임과는 차원이 틀린 게임이다. 특히 폴리곤으로 처리되어 있어서 공격과 방어 등 세세하게 분별하여 대처할 수 있기 때문에 딱 마음에 드는 게임이다. 특히 국내 플스 유저에게는 인기 넘버원의 게임이라는 소문이 자자할 정도이다. **8**

스포츠, 액션, 육성 시뮬레이션의 세가지 요소를 즐길 수 있는 게임이다. 치밀한 데이터로 구성된 육성적 부분과 폴리곤으로 표현된 입체감 넘치는 복싱장면 등이 뛰어나다. 개인적으로 복싱을 좋아하지는 않지만 다양한 재미를 원하는 유저는 플레이해 보시길! **7**

플레이스테이션으로 발매된 본격 3D폴리곤 복싱 게임 '복서스 로드'는 프로 입문 테스트부터 은퇴할 때까지 복서의 인생을 플레이어가 직접 키워나가는 육성 시뮬레이션 게임이다. 이 게임은 메모리 카드를 사용하면 친구가 키운 복서와의 대전도 가능하다. **7**

최근 육성 시뮬레이션 게임이 다시 기승을 부리려 하는 조짐과 동시에 플레이 스테이션에 등장한 복서 육성게임. 이제까지의 육성 시뮬레이션과의 큰 차이점이라고 한다면 성장시킨 복서를 자신이 직접 조작하여 시합에 임할 수도 있다는 점이다. 역시 캐릭터는 폴리곤으로 처리되어 있으며 그만큼의 리얼리티를 자랑한다. **8**

플레이 스테이션용 육성 시뮬레이션 게임이 등장했다. 복서스 로드는 자기 자신이 선수의 코치가 되어서 음식, 운동및 여러가지를 잘 조절해 선수를 키워 나가 끝에선 복싱 챔피언을 만들어 나가는 게임이다. 자! 여러분들도 복서 한번 키워 보시죠? **7**

윙암즈

■ 제작사 : 세가
■ 발매일 : 9월 29일
■ 가격 : 5,800엔

개인적으로는 플라이트 슈팅 게임을 썩 즐기는 편이 아니지만 특히 제 2차 세계대전에서 활약했던 전투기를 선택할 수 있다는 게 너무 마음에 들고 또 한 깔끔하게 처리된 3D 게임이라서 솔직히 놀랐다. 말이 필요없다. 더욱 자세한 것을 알려면 챔프부록 CD에 수록되어 있으므로 참조하시길…

7

제 2차 세계대전중에 활약한 7대의 전투기중 한대를 선택하여 박진감 넘치는 3D 슈팅을 즐길 수 있는 게임. 전투기는 물론 지형, 전함, 지상의 물체들이 모두 폴리곤으로 구성되어 생생한 3D공간에서 전투가 펼쳐진다. 드디어 새턴 유저도 360도로 회전하는 3D 슈팅을 즐기게 됐다.

6

새턴으로 발매되는 윙암즈는 리얼하고 아름다운 그래픽과 3D공간을 자유롭게 날아다닐 수 있는 가슴이 탁 트이는 상쾌한 플라이트 슈팅 게임이다. 플레이어의 사명은 적의 공격으로부터 아군의 항공모함 엔터프라이즈호를 지키는 것이다. 적기의 폭격을 봉쇄하면서 어뢰 공격을 해 오는 적 전함을 격침시켜야 하는 미션 등 다양한 미션을 선택해 게임을 즐길 수 있다.

6

플스의 에이스 컴배트를 보며 손가락을 빨던 새턴 유저 여러분! 고바위가 자랑스럽게 윙 암즈를 추천합니다. 신식 전투기에 싫증나시는 분, 복고풍을 사랑하시는 분, 전투기 애호가 여러분, 자~자 이 게임 한번만 해보셔. 완벽 360도 시점에 의한 박력의 공중전. 기관총과 적을 추적하지도 못하는 미사일로 과연 얼마만큼 화려하게 싸울 수 있을까?

7

플레이 스테이션의 에이스 컴뱃에 버금가는 대작 윙 암즈. 새턴 유저들은 모두 기대했던 게임일 것이다. 공중에서 펼쳐지는 다채로운 전투들과 미사일과 기관총을 가지고 쫓고 쫓기는 숨막히는 전쟁을 한번 몸으로 느껴 보도록.

8

골든 액스 더 듀얼

■ 제작사 : 세가
■ 발매일 : 9월 29일
■ 가격 : 5,800엔

아케이드에서 명성을 떨쳤던 골든액스 최신작이 등장한다는 소문을 듣고 백정은 일본현지에서 테스트 플레이를 해보았는데 그래도 MD나 아케이드용보다는 그래픽면이나 매직 시스템 등은 한층 발전을 했지만 그래도 이런 따분한 게임은 질색이야.

6

정통 세가 액션게임 「골든 엑스 더 듀얼」의 시리즈 제4탄이 대전 격투게임으로 새턴에 이식됐다. 최대의 특징이라할 수 있는 매직 포션 시스템, 각 캐릭터마다 개성적인 필살기 등 다양한 매력을 지닌 격투 게임이다. 각 캐릭터의 하이퍼 매직을 구사해 보자.

6

아케이드 대전 액션 게임으로 발매됐던 「골든 액스 더 듀얼」이 새턴으로 이식되어 나온다. 이 게임은 암흑군단이 마수의 손길을 뻗히고 있는 세계에서 10인의 강자가 골든 액스 더 듀얼을 구해 운명적인 전투를 벌인다는 줄거리로 아케이드에서는 볼 수 없었던 새턴만의 옵션기능을 탑재했고 CD이기 때문에 가능한 리얼한 BGM 등 단순한 액션게임의 틀을 뛰어넘는 환타스틱한 격투액션을 선보일 것이다.

8

스퀘어를 사랑하고 슈패를 사랑하시는 게이머들이라면 이 게임을 모르리 없다. 더이상 설명해봤자 사탕에 설탕 바르는 꼴이므로 이상으로 말을 마치고자 한다. 그러나! 너무나 말하고 싶은 한가지는 보스 배틀의 엄청난 박력과 마법의 화려함이 끝내준다는 것이다.

9

업소용, 그리고 슈퍼 알라딘보이용으로 등장했었던 골든액스 시리즈. 이번에는 차세대 게임기인 새턴으로 새롭게 선보인다. 이번에 등장하는 골든액스는 격투액션게임으로 화려한 그래픽과 마법을 선보인다.

8

성검전설 3

■ 제작사 : 스퀘어
■ 발매일 : 9월 30일
■ 가격 : 11,400엔

솔직하게 실토하자면 백정은 명작 성검전설 시리즈를 한번도 못해봤다. 그런데 챔프 부록 CD를 제작할 때 테스트 플레이를 해보고 "참 끝내주는 게임이구먼"이라고 감탄해 밤샘을 해서라도 1탄부터 섭렵해 나갈 작정을 했다. 이 게임의 비주얼 신에 흐르는 BGM은 나를 감동시켰다.

9

아름다운 오프닝, 화려한 배틀 신, 캐릭터마다 변하는 스토리 등 성검의 세번째 전설이 드디어 시작됐다. 역시 기대에 어긋나지 않는 멋진 게임이다. 아직도 16비트 게임이 건재함을 실감할 수 있었다. 참, 챔프의 10월호 CD부록에 오프닝이 담겨 있으니 참고하세요.

9

스퀘어의 액션RPG의 명작 성검전설3의 발매일이 드디어 한달 남짓 남았다. 이 게임은 최초에 6인 중에서 주인공이 되는 한사람을 캐릭터로 선택해 모험을 하고 남아있는 5인의 캐릭터 중에서 모험 도중 동료가 되는 캐릭터를 두사람만 선택해 게임을 진행시켜 나가는 참신한 시스템을 채용하고 있어 정말 기대가 되는 작품이다.

9

그 옛날 게임 센터를 종횡무진하던 세가의 횡스크롤 액션 게임 골든엑스가 새턴에서 대전 액션 게임으로 등장한다. 이것은 세가의 업소용 기판인 ST-V에서의 이식이지만 완벽한 이식이며 호리병을 이용한 마법도 건재하다. 단, 한가지 흠이라면 게임의 진행방식이 사무라이 스피리츠를 연상케 한다는 점이다.

7

드디어 슈퍼컴보이 유저들이 기대하고 기대하던 성검전설3가 등장했다. 액션 롤플레잉 게임으로 유명한 성검전설은 2보다 더욱 뛰어난 그래픽, 뛰어난 사운드를 자랑한다. 거대화된 보스 캐릭터들, 화려해진 마법 등 스퀘어의 노력이 엿보이는 게임이다.

9

매직 나이트 레이어스

■ 제작사 : 토미
■ 발매일 : 9월 29일
■ 가격 : 9,800엔

미소녀가 등장하는 귀여운 게임이 속속 컨버전된다. 특히 이번에는 SFC라 '그래픽과 귀여운 아가씨들의 행동들이 더욱 깜찍하게 되겠구먼'하고 생각했다. 그런데 조금 아쉬운 점은 게임 플레이 중에 캐릭터가 작게 처리되어 깜찍한 맛은 조금 떨어졌다. 한마디로 좋다가 말았다고 하면 평가는 끝.

5

게임기어, 새턴에 이어서 SFC에도 귀여운 아가씨들이 찾아온다! 우후후… 누가 뭐래도 가장 귀여운 캐릭터는 히카루. 새턴용의 액션 RPG와는 또 다른 느낌을 받을 수 있는 이 게임은 전투가 쿼터뷰로 되있으며 원작에서 3인이 사용하던 마법은 물론 그외의 마법도 사용할 수 있다. 클램프 팬이라면…

6

애니메이션 등으로 인기를 모았던 「레이어스」가 액션RPG가 되어 등장했다. 빛, 바다, 하늘 3인의 마법기사를 장면에 따라 적절히 사용해서 세피로의 평화를 되찾는다는 줄거리이다. 어쨌든 이 게임은 전투보다는 스토리를 중시한 액션 롤플레잉이다. 원작을 모르는 사람들도 「레이어스」의 세계를 확실하게 알 수 있는 원작을 충실하게 재현한 게임이다.

7

토미? 대체 뭘 만들었던 메이커지?… 음~ 아무리 생각해도 생각이 않나는 군… 하지만 레이어스의 캐릭터는 내가 좋아하는 애들이기 때문에 반드시 해보고 싶다. 히카루 일행이 SD로 표현돼있는데 원래 키가 작았던 크레프는 어떻게 표현되고 있을까?

6

새턴에 이어 이번에는 슈퍼컴보이용으로 등장하는 매직나이트 레이어스. 새턴과 맞먹을 정도는 아니지만 하여튼 엄청나게 멋진 그래픽을 보여주고 있다. 이번 레이어스는 액션 롤플레잉이 아닌 순수한 롤플레잉만을 다루었다.

7

TOP GAME RANKING

■조사기간 : 1995년 8월 7일~1995년 9월 6일
■국내 게임 순위 산출 근거 : 애독자 엽서(60%), 게임매장의 판매통계(20%), 동시발매 소프트(20%)를 토대로 산출
■외국 게임 순위 산출 근거 : 「더 슈퍼페미컴」, 「새턴 매거진」 등 유명 게임지의 순위 통계와 현지 특파원의 조사를 근거로 작성

독자 인기 TOP 10

1 철권2(NEW)
■ARC
■남코
■대전액션

2 킹오브 화이터즈'95(→)
■ARC
■SNK
■대전액션

3 버철화이터2(NEW)
■ARC
■세가
■대전액션

4 크로노 트리거(↗)
■SFC
■스퀘어
■액션RPG
■11,400엔
■32M

5 데어랑그리사(→)
■SFC
■메사이야
■시뮬RPG
■10,800엔
■16M

6	미스틱 아크(NEW)	SFC	에닉스	RPG
7	제 4차 슈퍼 로보트 대전(↘)	SFC	반프레스토	시뮬레이션
8	화이널 환타지6(↘)	SFC	스퀘어	RPG
9	요시 아일랜드(→)	SFC	닌텐도	액션
10	프론트 미션(NEW)	SFC	스퀘어	시뮬레이션

기대 소프트 TOP 10

1 드래곤 퀘스트6(↗)
■SFC
■에닉스
■RPG
■가격미정
■32M

2 로맨싱 사가3(NEW)
■SFC
■스퀘어
■RPG
■가격미정
■32M

3 프론트 미션 건하자드(NEW)
■SFC
■스퀘어
■시뮬레이션
■가격미정
■24M

4 천지창조(↗)
■SFC
■에닉스
■액션RPG
■가격미정
■32M

5 마리오 RPG(NEW)
■SFC
■닌텐도/스퀘어
■RPG
■가격미정
■32M

6	이스5(↘)	SFC	팔콤	RPG	가격미정	용량미정
7	스타폭스2(NEW)	SFC	닌텐도	슈팅	가격미정	용량미정
8	떠돌이 시렌(↘)	SFC	춘소프트	RPG	가격미정	용량미정
9	천외마경 제로(NEW)	SFC	허드슨	RPG	가격미정	용량미정
10	G.O.D	SFC	이미지니어	RPG	11,400엔	24M 「NEW」

일본 인기 게임 TOP 5

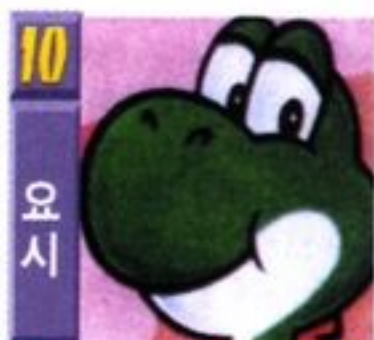
1. **요시 아일랜드(NEW)** SFC/닌텐도/액션/9,800엔/16M
2. **미스틱 아크(NEW)** SFC/에닉스/RPG/11,800엔/32M
3. **크로노 트리거(↘)** SFC/스퀘어/RPG/11,400엔/32M
4. **심시티 2000(↗)** SFC/이메지니어/시뮬레이션/12,800엔/16M
5. **화이널 환타지6(↘)** SFC/스퀘어/RPG/11,400엔/24M

미국 인기 게임 TOP 5

1. **요시 아일랜드(NEW)** SFC/닌텐도/액션
2. **크로노 트리거(NEW)** SFC/스퀘어/액션RPG
3. **월드 히어로즈 퍼팩트(↘)** ARC/SNK/대전액션
4. **슈퍼 동키콩 컨트리(↗)** SFC/닌텐도/액션
5. **천외마경 진전(NEW)** ARC/SNK/대전액션

베스트 캐릭터 TOP 10

베스트 캐릭터 TOP 5 순위는 애독자 엽서의 통계에 따라 작성. 애독자 엽서 총 2,815통을 조사하였습니다.

1. 구사나기교 — ARC/킹오브화이터즈'95 (605통)
2. 아키라 — ARC/버철화이터 (597통)
3. 손오공 — SFC/초오공전 (426통)
4. 아테나 — ARC/킹오브화이터즈'95 (312통)
5. 헤이하치 — ARC/철권2 (172통)
6. 준 카자마 — ARC/철권2 (127통)
7. 파이 — SS/버철화이터 (104통)
8. 사라 — ARC/버철화이터2 (92통)
9. 니나 윌리엄 — ARC/철권2 (67통)
10. 요시 — SFC/요시 아일랜드 (53통)

춘리, 에이지, 캐미
미첼, 마리오, 카게
동키콩... 등등
기타 60통

주목 소프트

막부 강림전 오니

SFC/RPG/반프레스토

게임보이에서 호평을 받았던 오니시리즈가 슈퍼컴보이용으로 등장한 것은 작년 8월이였다. 이 게임은 일본의 가마쿠라막부 시대를 무대로 펼쳐지는 일본 고전풍 RPG였다. 하지만 귀신을 주제로 만든 게임이라 그런지 게임이 풍기는 이미지는 환상적이였으며 전투신에서 강렬한 연출이 인상적이다.

천지창조

SFC/액션RPG/에닉스

드래곤 퀘스트 시리즈 외에 에닉스가 또다른 대작을 펼친다. 개성이 뚜렷한 캐릭터들과 광대한 테마를 가진 액션과 RPG를 요소한 게임. 오프닝과 배경 그래픽이 아주 환상적이라는데...

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 순위와 본지의 독자 인기 TOP10 순위와, 기대 소프트 TOP10 순위를 맞추시는 분 중 1명을 추첨하여 슈퍼컴보이 1대를 드리고 2명을 추첨하여 신종 게임팩 1개씩을 드립니다(마감은 매달 18일까지이며 전화번호를 기재하지 않으면 자동 탈락되오니 유의하시기 바랍니다)

정답은 애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 후 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「순위 알아맞추기」 담당자 앞으로 보내주세요

※ 10월호 정답자 발표는 별책부록의 챔프 게시판을 참조하시기 바랍니다.

사과문

아래 본인은 삼성전자(주)에서 정품으로 생산,
판매하고 있는 가정용 비디오 게임기 S/W의 불법
반입, 복제, 상표도용된 제품 (8Bit 소닉2)을
유통시킴으로서 저작권법 및 상표법을
침해하였습니다.
건전한 유통질서 확립및 국산게임 S/W개발에 힘쓰고
있는 삼성전자(주)와 소비자 여러분께
유형, 무형의 막대한 경제적 손실을 입혔기에
지면을 통하여 정중히 사과드립니다.
향후에 재차 위와같은 불법행위가 재 적발될
경우에는 민 형사상 어떠한 제재조치도 감수할
것을 삼성전자(주)와 게임소비자 여러분께 지면을 통하
여 약속 드립니다.

1995.09

위본인 동광전자, 영창전자,
삼성전자(주) 및 게임소비자 제위

차세대 게임라인

DAUBLE EXPOSURE

308

계속되는 진화, 발매일 임박!

버철화이터 2

■ 제작사 : 세가
■ 발매일 : 95년내
■ 가 격 : 미정
■ 완성도 : 40%

이번달에는 모든 기술이 들어가 있고 대부분 적중판정이 들어간 「버철 화이터 Ⅱ」. 이대로라면 연내 발매도 가능할 듯하다. 이미 10명의 캐릭터가 모두 완성됐지만 이들은 프로트 타입이므로 발매시의 버전은 어떠한 모습을 갖추게 될지 자못 궁금하다.

진화는 계속된다!

하루가 다르게 빠른 개발 속도를 보이고 있는 새턴용 버철 화이터II. 현재 상태를 말하자면 이미 개발기기 상에서는 10명의 모든 캐릭터가 1/60의 움직임을 보이고 있으며 지난달까지도 없었던 타임과 라이프 게이지 등이 추가로 들어가 있으며 캐릭터 셀렉트 화면도 파워 업했다.

⬆타이틀 화면. 옵션 등의 표시는 아직 들어가 있지 않다

⬅울프VS리온. 이것은 최초 공개된 리온 스테이지이다

이것은 지난달 버전

이것이 최신 버전이다!

⬆➡위가 지난달에 공개된 사진으로 오른쪽이 현재의 최신 버전이다. 얼굴의 미묘한 앵글과 광원 등에 수정 작업이 가해졌다는 것을 알 수 있다. 캐릭터 선택시의 애니메이션 패턴은 아케이드용보다 적지만 분위기 만큼은 원작에 가깝다

최종 캐릭터 울프와 카게 공개

지난호에 예고했던 대로 이번호에는 카게와 울프를 소개하겠다. 우선 카게 사진은 타격기인 지주와 던지기 기술인 영하. 카게 특유의 움직임과 화려한 던지기 모션이 재현되어 있다. 거듭 말하지만 현재의 모든 캐릭터는 아직 프로트 타입이기 때문에 머리의 띠나 쇠고리는 아직 없다.

본화면 지주를 카메라 모드로

아케이드용

제프리에게 영하를 넣는다. 왼쪽 아케이드용 사진과 비교해 보자

손가락과 발장갑 부분도 그려져 있다

카게마루

울프 호크필드

카게를 제외한 또 한명의 캐릭터 울프. 울프는 타격계 기술인 플라잉 닐 킥, 던지기 기술인 블랜 바스터, 그리고 울프의 대표적인 기술 자이언트 스윙을 사진으로 공개하게 됐다. 이 울프 역시 카게와 마찬가지로 프로트타입이기 때문에 뒤쪽에 땋은 머리는 들어가 있지 않다.

플라잉 닐킥을 카메라 모드를 이용해서 잡았다. 배경은 카게 스테이지

아케이드용

울프의 대표적 기술인 자이언트 스윙. 배경의 페이스가 이상한 것은 카메라 모드 때문이다

기본 던지기인 블랜 바스터를 카게에게 걸고 있다. 배경의 글자까지도 재현하고 있는 점이 즐겁다

적중 판정도 OK!

버철 화이터 II에 대해 많은 관심을 가지고 있는 독자들은 지난호까지도 완벽하게 들어가지 않았던 적중 판정과 기술이 어떻게 되어가고 있는지 궁금할 것이다. 그 답변을 위해서 신 캐릭터 2인 울프와 카게, 그리고 아키라와 라우의 기술들을 하나씩 소개하겠다.

울프
사이드 스플렉스

사이드 스플렉스는 울프의 하단 던지기로 앉아 있는 상대를 들어서 그대로 링에 눌러 버리는 기술이다.

눈 앞에 앉아있는 리온. 커멘드는 ↓P+G다

모션 개시! 초간 60프레임이 가능한 생생한 움직임을 주목하자

상대의 등뒤부터 허리를 감싼다

상대를 들어서...

그대로 링에 던진다!

아키라
외문정주

상대의 기술을 받아서 그대로 흘려버린 뒤 반격하는 기술. 흐르는 듯한 움직임을 사진을 보며 상상하자.

중간거리에서 마주보는 아키라와 카게. 실전에서는 단발펀치, 미들 킥, 이문정주 등을 사용하는 거리이다

모션에 들어간 카게. 아키라는 이미 반격자세에 들어가 있다

카게의 기술을 받아넘긴 뒤 그대로 반격하는 호쾌한 기술

차세대 인기차트

9월 들어 가을바람이 불기 시작하고 썰렁한 가운데 월초에는 상당히 부실한 게임들이 대거 등장하여 슬펐다. 하지만 월말에 재밌는 게임들이 많이 발매되어 그나마 매니어의 욕망을 채워주었다.

새턴 최강 베스트 5

1 매직 나이트 레이어스
- 제작사 : 세가
- 발매일 : 8월 25일
- 가격 : 4,800엔

2 골든엑스 더 듀얼
- 제작사 : 세가
- 발매일 : 9월 29일
- 가격 : 5,800엔

3 윙 암즈
- 제작사 : 세가
- 발매일 : 9월 29일
- 가격 : 5,800엔

4 샤이닝 위즈덤
- 제작사 : 소닉
- 발매일 : 8월 10일
- 가격 : 5,800엔

5 리그로드 사가
- 제작사 : 세가
- 발매일 : 7월 21일
- 가격 : 5,800엔

플레이 스테이션 최강 베스트 5

1 복서스 로드
- 제작사 : NEW
- 발매일 : 9월 8일
- 가격 : 5,800엔

2 필로소마
- 제작사 : SCE
- 발매일 : 7월 28일
- 가격 : 5,800엔

3 위닝 일레븐
- 제작사 : 코나미
- 발매일 : 7월 21일
- 가격 : 5,800엔

4 3X3 아이즈
- 제작사 : 엑싱 엔터테인먼트
- 발매일 : 8월 10일
- 가격 : 7,800엔

5 아크 더 래드
- 제작사 : SCE
- 발매일 : 6월 30일
- 가격 : 5,800엔

차세대 올스타 베스트 10

순위	게임	순위	게임
1	복서스 로드	6	3X3 아이즈
2	매직 나이트 레이어스	7	윙 암즈
3	필로소마	8	데드러스 인카운터
4	위닝 일레븐	9	아크 더 래드
5	골든엑스 더 듀얼	10	샤이닝 위즈덤

총평

이번달에는 그다지 우수한 소프트가 없었기 때문에 순위의 변동이 심하지 않았다. 더우기 9월 29일발매였던 3DO의 폴리스 너츠가 10월로 연기되면서 3DO 유저들이 초조한 심정을 억누를 수 없었던 달이 있다. 여전히 32Bit 시장에서는 플레이 스테이션과 새턴이 강세를 보이고 있는데 이대로라면 PC FX는 사라져 버릴 것만 같다.

사과문

아래 본인은 삼성전자(주)에서 정품으로 생산,
판매하고 있는 가정용 비디오 게임기 S/W의 불법
반입, 복제, 상표도용된 제품 (8Bit 소닉2)을
유통시킴으로서 저작권법 및 상표법을
침해하였습니다.
건전한 유통질서 확립및 국산게임 S/W개발에 힘쓰고
있는 삼성전자(주)와 소비자 여러분께
유형, 무형의 막대한 경제적 손실을 입혔기에
지면을 통하여 정중히 사과드립니다.
향후에 재차 위와같은 불법행위가 재 적발될
경우에는 민 형사상 어떠한 제재조치도 감수할
것을 삼성전자(주)와 게임소비자 여러분께 지면을 통하
여 약속 드립니다.

1995.09

위본인 진테크, 홈게임일동
삼성전자(주) 및 게임소비자 제위

특별진단 제8회

종합 어뮤즈먼트 산업을 위해 껍질을 깨고 나온 세가

새턴은 94년 11월 22일 발매된, 세가 엔터프라이즈의 새로운 CD ROM게임기이다. 95년 6월까지 약 100만대에 이르는 판매량을 기록하면서 차세대 게임기의 정상에 오른 세가는 다양한 산업 분야와의 밀접한 교류를 통해 신규업체의 참여를 유도해 왔다. 즉, 세가의 근년간 움직임을 살펴보면 '제휴'라고 하는 단어와 신규 사업을 통한 관련 회사의 설립 등이 주요했음을 알 수 있다. 작년에 발매한 가정용 게임기 세가 새턴도 기획 초기부터 히타치 제작소나 일본 빅터, 야마하와의 제휴를 전제로 상품화된 점이 종래의 세가사의 사업 패턴과는 다르다는 것을 암시해 주고 있다. 이것이 하드웨어의 설계와 유통망 구축 등 게임산업의 전개에 중요한 역할을 담당했음은 두말할 나위도 없는 사실이다. "세가의 가정용 게임기가 발매 당초부터 이처럼 놀라운 판매를 기록한 것은 처음입니다." 세가 관계자의 흥분한 듯한 이 진술도 제휴 관계가 없었다면 결코 존재하지 않았을 것이다.

세가는 앞으로 게임을 주축으로 테마파크, 가라오케, 퍼스컴, 영화, 케이블 TV 등 주변 산업과의 제휴를 진행시켜 나갈 계획을 세워놓고 있다. 다시 말하면 하나의 게임 메이커에서 「종합 어뮤즈먼트 산업」에의 도약이다. 또한 새턴이 세가의 종합 전략의 일환으로서 첫 테이프를 끊으며 위치를 다지고 있는 것이다.

2D+3D의 설계 컨셉트

세가가 개발한 가정용 게임기 중 새턴은 6번째에 해당한다. 메가 드라이브, 메가 CD, 게임기어 등 2종류의 게임기만을 내놓은 닌텐도와 비교해보면 3배에 달하는 수라 할 수 있다. 하드웨어와 소프트웨어의 일체형으로 단기간에 변해가는 아케이드용 게임의 형태를 그대로 가정용 게임기에 이식하는 방식이었지만 이러한 방식은 아케이드용 세가 팬들에게는 먹혀 들어갔지만 일반 대중에게는 호응을 얻지 못했다.

새턴의 설계 컨셉트 구상에 있어서 가장 중요한 과제는 아케이드용 이식에서는 찾아볼 수 없는 가정용만의, 그리고 종래의 기종에서는 표현할 수 없었던 장르의 소프트웨어를 만들 수 있는 하드웨어의 제작이었다. 세가는 실사 동화를 인터랙티브로 움직이게 함으로써 이 가능성을 실현했다.

새턴은 아케이드용 기판 '시스템32'를 베이스로 설계됐다. 그 후 93년 말에 발매되어 대히트를 기록한 아케이드용 게임 「버철 화이터」를 이식할 수 있는 RISC 32비트 CPU 'SH2'를 2개 탑재한 듀얼 CPU 구성으로 설계를 변경하여 폴리곤을 강화했다. 이로 인해 최근에는 아케이드용 이식 머신 또는 폴리곤 색채가 풍기는 하드웨어로 받아들여 지고 있다.

그러나 본래의 설계 컨셉트는 아케이드용 폴리곤 이식은 물론 가정용 실사와 애니메이션 동화재생 능력의 향상, 색수의 증가 등 2D의 표현 강화에도 중점을 두고 있다. 이 사실을 뒷받침해주듯

표1)세가를 둘러싼 최근 2년동안의 주요 움직임

날짜	내용
93. 1.19	세가, 93년 3월기 영업 예상을 상향 수정
93. 1.29	가정용 게임기의 일본국내 판매를 강화
93. 2.25	93년 3월기말 7기 연속 주식 분할
93. 3.10	파리 증권거래소에 상장
93. 3.30	치바 소고, 세가 어뮤즈먼트 시설 도입
93. 4.23	저가격 메가 드라이브 발매
93. 4.14	타임워너, TCI와의 제휴 발표. 미국에서 케이블 TV용 게임 채널 제공
93. 5	요코하마, 테마파크 개업
93. 5.11	SDN을 사용한 게임 시스템 개발하여 원거리에서 대전 게임을 플레이할 수 있게 됨
93. 5.27	유아용 컴퓨터 발매
93. 6. 3	세가의 미국법인, 닌텐도의 미국법인 중역을 스카우트함
93. 7	이케부쿠로에 대형 게임센터 개점
93. 7.13	CG보드를 미군수 산업 마틴 마리에타와 제휴
93. 8.20	파이오니아, 세가 등과 공동 개발한 LD ROM게임기 발매
93. 9.16	마쓰다케, 세가와 제휴하여 멀티미디어 타이틀 개발에 착수
93. 9.20	CATV협의회, 게임 소프트부회 설립
93. 9.21	세가와 히타치가 멀티미디어기기로 제휴, 94년 가을 신기종 발매를 목표로 개발에 들어감
93. 10.13	후지TV와 세가, 멀티미디어 타이틀 제휴
93. 10.19	처음으로 새턴용 소프트 제작사들과의 미팅이 이루어짐
93. 11. 1	세가, 멀티미디어 타이틀 개발 거점을 시부야에 설치
93. 11.15	도시바EMI, 멀티미디어 타이틀로 세가와 제휴
93. 12	도쿄 케이블TV에서 게임 시험 방송 개시
94. 1.17	세가, 마이크로 소프트와 게임기용 OS 제휴
94. 1.19	세가, 오라클과 제휴
94. 2.18	유럽 시장의 부진으로 목표 실적을 하향조정
94. 4.27	세가, TV게임으로 미국 MGM과 제휴
94. 7.20	케이블TV 게임 채널로 「세가 디지털 커뮤니케이션즈」 설립
94. 8. 3	새턴 판매를 위해 히타치 전기와 제휴
94. 9. 1	간사이 신공항 근처에 어뮤즈먼트센터 개업
94. 10. 6	새턴, 11월 22일 발매 발표
94. 10.11	새턴 전문판매회사, 「세가 유나이티드」 설립
94. 10.12	새턴의 가격을 44,800엔으로 변경
94. 10.13	통신 가라오케 회사인 「세가 뮤직 네트워크」설립
94. 11.11	94년 9월 중간결산에서 수익 감소
94. 11.22	새턴 발매
94. 12. 3	슈퍼 32X발매
94. 12.15	아케이드용 통신 가라오케 발매

미국 MGM과 마쓰다케와 제휴, 도쿄무비 신사의 인수 등 일련의 작업도 새턴의 개발 전후에 이루어졌다.

동화를 인터랙티브로 표현하는 수단으로써 이미 미국 슈퍼맥 테크놀리지사의 동화 압축기술인 새턴 지원을 위한 시네팩을 개발했고 또한 고화질 방식도 개발에 착수한 상태이다.

국제표준 MPEG도 확장 보드를 이용하여 대응 가능하게 되었다. 새턴 MPEG는 통상의 MPEG동화처럼 연속적으로 동화상을 흐르게 하는 것이 아니다. 예를 들어 청색의 배경에서 촬영한 인물 등의 영상을 MPEG로 옮겨 인터랙티브에 확대/축소 또는 회전하여 조작할 수 있게 된 것이다. 이것을 실현하기 위한 특수 기능확장의 MPEG재생 칩을 히타치 제작소가 이미 마련해 놓고 있다.

아케이드용과 가정용의 융합

동화를 인터랙티브로 사용한 작품 제작에는 시간이 소요된다. 결과적으로 새턴은 아케이드용 이식을 통해 가정용 게임 시장을 일으켜 세우게 된 것이다. 즉, 새턴용 「버철 화이터」는 아케이드용 제작부대가 제작한 최초의 가정용 소프트웨어로 개발진에 큰 변화를 가져왔다.

새턴의 발매일을 맞출 수 있는 개발 능력 등 각각의 문제들을 고려한 결과 이처럼 아케이드 개발진이 가정용 소프트웨어의 개발에 참여하는 결과를 초래했지만 오히려 이것이 '새턴 시프트'라고도 할 수 있는 사내 융합의 기운을 창출해 냈다. 이 융합이야말로 세가가 얻은 최대의 수확이며 의의라 할 수 있다.

새턴에 의해 아케이드용과 가정용과의 레벨 차이가 상당히 좁혀졌다. 반대로 새턴을 기초로한 '타이탄'이라는 아케이드용 기판도 개발되었는데 가정용 소프트웨어의 개발 섹션에서 아케이드용 게임을 개발할 수 있는 새로운 가능성을 제시하고 있다. 새턴과 타이탄은 세가와 세가의 주변 소프트 제작사에 대해 공통의 플랫폼을 제공하고 있는 것이다.

변화를 맞이한 세가의 유통

세가에는 '무민' 등 세가의 상품을 취급해온 일부 도매상들이 있지만 닌텐도의 초심회와 같은 강력한 유통 기반은 가지고 있지 못한 실정이다. 그로 인해 가정용 게임기의 마케팅 부분에서는 상당히 고전을 면치 못하고 있는 것도 사실이다.

그러나 지금까지 닌텐도의 상품을 중심으로 한 마스크롬 게임 비지니스의 소프트가 과잉 공급됨에 따라 매우 위험한 상황에 처하게 되었다. 바로 이런 상황이 세가의 유통을 변화시키는데 주요 역할을 하고 있는 원인중 하나라 할 수 있다.

사실, 새턴은 발매 초기에는 CD ROM 소프트와 마스크롬을 평행을 유지하면서 공급할 계획이었다. 또한 CD ROM도 마스크롬도 사용할 수 있는 새턴이 5만엔, 마스크롬만을 사용할 수 있는 제품이 3만엔이라고 예상 가격을 설정해 두었다. 가격 상승에 관계없이 CD ROM기만 쥐고있는 이유는 CD ROM을 이용한 새턴에 유통개혁의 기폭제 역할을 기대하고 있기 때문이다.

새턴의 유통체제는 도매상들을 제외하는 획기적인 개혁을 시도한 것은 아니다. 판매회사인 '세가 유나이티드'에 자본 참가할 예정이었던 마쓰바라야가 취소되는 등의 어려움도 있었다. 그러나 단기간의 높은 실적은 세가의 종래 유통체제가 변화하고 있음을 증명해 주고 있다.

도표1)세가 새턴의 유통

세가
- 히타치 미디어웍스 → 가전판매점
- 도시바 EMI → 레코드점
- 해피 네트 → 소매점
- 쓰쿠다 → 소매점
- 무민 → 소매점
- 마쓰비라야 → 소매점
- 세가유나이티드
  - 뱅크스 → 소매점
  - 월드 아오야마 → 소매점
  - 산세 시계점 → 소매점
  - 후지 랜드 → 소매점
  - 히로세 상사 → 소매점
  - 일본 플렉스 → 소매점
  - 동양 통상 → 소매점
  - 국분 흥업 → 소매점
  - JAG 가맹 TV게임전문점 체인

네트워크&멀티미디어 분야의 2개 자회사 설립

케이블 TV와 퍼스컴 통신

세가가 94년 7월에 설립한 「세가 디지털 커뮤니케이션즈」와 10월에 설립한 「세가 뮤직 네트워크」 양사는 세가가 앞으로 전개할 사업의 중요한 키를 쥐고 있다. 전자는 게임채널, 후자는 가라오케로 현재의 사업내용과는 다른 일들을 진행시키는 회사들이다. 케이블 회선과 공중 회선이라는 차이는 있지만 이 두 사업이 세가의 차세대 사업인 네트워크를 이용한 멀티미디어 사업이라는 공통점이 있다. 어떤 의미에서는 라이벌이라 할 수 있는 회사인 것이다.

상사와 합병을 통한 게임채널

세가 디지털 커뮤니케이션즈에는 세가가 35%, CSK가 16%, 세키덴 공업 이토츠상사 스미토모 상사가 13%, 미쓰비시 니쇼이와이가 5% 공동 출자했다. 세가는 미국에서도 TCI, 타임워너 케이블 등 케이블 오퍼레이터와 공동으로 「세가 채널」을 설립하여 활동하고 있다.

단말은 메가 드라이브를 사용하는 영상채널로 1 2 채널 분량의 지역분을 마련하여 30개의 게임을 계속 방송하고 매달 몇개의 게임을 교체해 나가고 있다. 단말기쪽 리시버는 24M비트의 메모리를 가지고 들어오는 데이터를 다운 로드시키고 게임 종료후에는 결과만을 백업시키고 프로그램은 지워진다.

케이블 TV로 게임채널 사업을 시작한 목적은 세가의 유저를 특정의 매니어층에서 가족 단위나 다양한 연령층을 흡수하여 확장시켜 나가는 것이라 할 수 있다. 게임 채널을 도입한 케이블 TV국의 숫자는 12월말까지 23개국으로 늘어날 전망이다. 케이블 TV가 이런 종류의 신종 서비스에 높은 기대를 하고 있지만 가입 단말수는 5000 가입 정도를 예상했던 당초의 계획을 밑돌고 있다.

세가가 게임 채널을 도입하는 것에는 송출신의 헤드앤드에 약 400만엔, 가입자측의 어뎁터가 약2만엔이 소요된다. 이를 위해 유저가 부담하는 표준 요금 설정은 수신료가 월 2,200엔, 리시버를 렌탈로 제공받을 경우에는 600엔이 가산된다. 리시버 렌탈비는 지속적으로 양산된다면 인하될 것으로 보이지만 미국의 세가 채널이 일본과 달리 변조방식의 리시버를 최종적으로 선택한 것이 다소 의문스러운 점이라 하겠다. 어쨌든 지속적으로 인하될 예정인 것이다.

내용적으로는 일본에서 소개되지 않은 미국의 인기 타이틀을 방송하는 새로운 방법도 구상되고 있다. 신작 소프트를 패키지의 발매와 동시에 제공하는 예도 나오고 있다. 홈쇼핑 등 게임 이외의 정보에도 눈을 돌리고 있으며 호텔 관리를 위해 단말을 간소화하여 일종의 집중 관리형 시스템도 제공하고 있다. 또한 아시아 지역에서의 전개는 미국 세가가 아닌 세가 디지털이 담당할 계획이다.

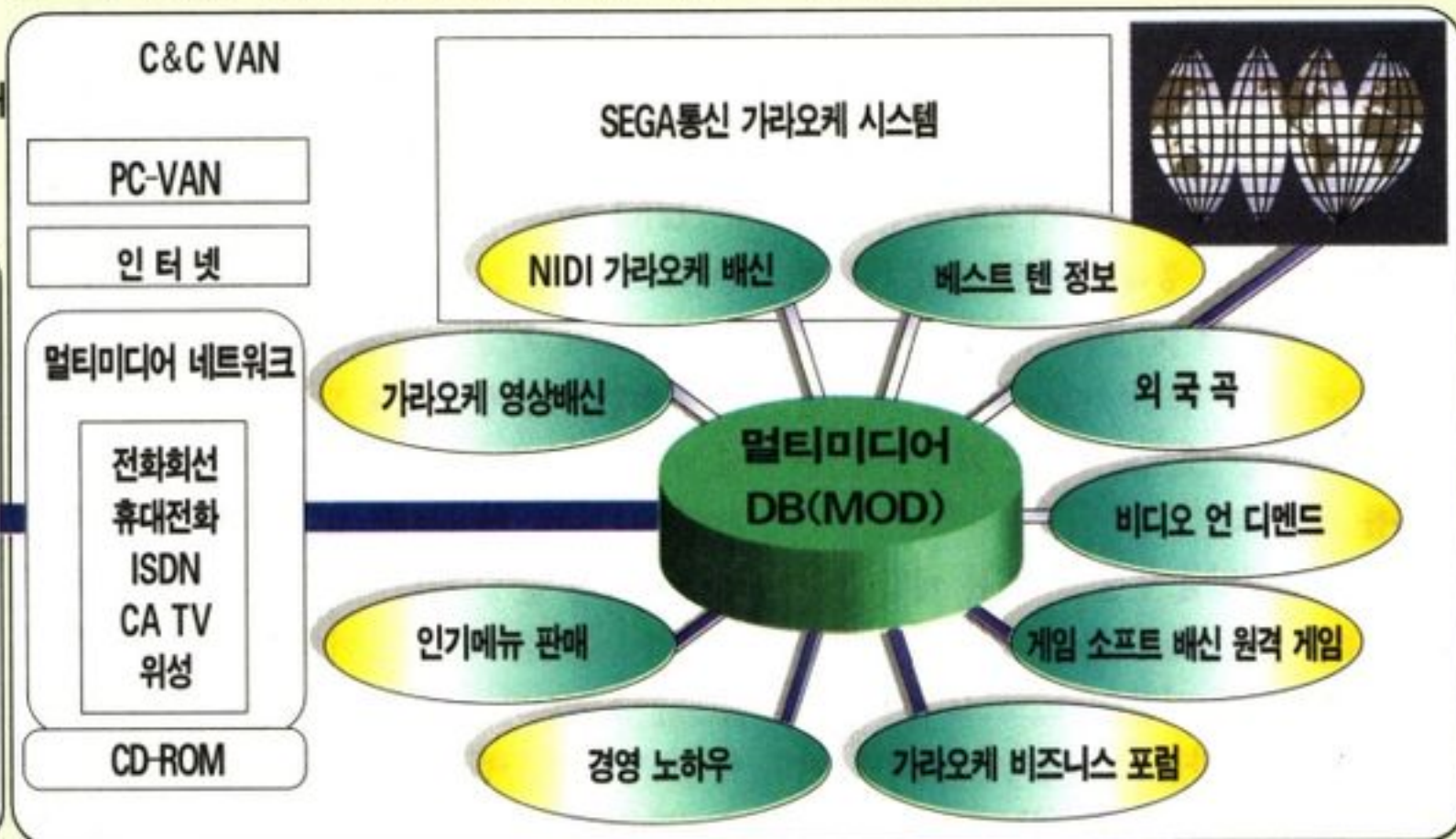
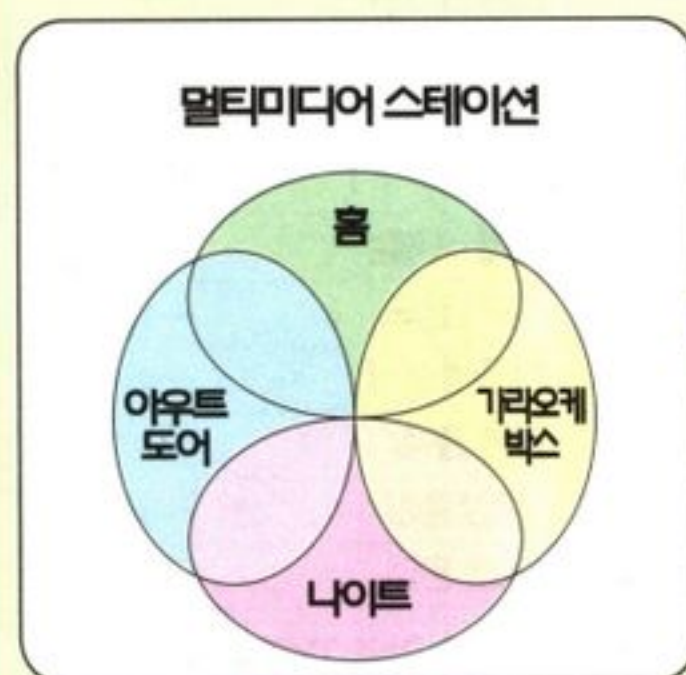
NEC와의 합병으로 본격적인 통신 가라오케 방송 개시

세가 뮤직 네트워크에는 세가가 50%, CSK가 25%, NEC가 25%가 출자하고 있다. 아케이드용 가라오케 단말에는 새턴을 베이스로 한 롤랜드가 MIDI 가라오케로 기능을 확장, 일본 콜럼비아가 배경에 흐르는 비디오CD 부분을 제작했다. 악곡의 조견표는 NEC의 디지털 북을 토대로 개발된 종이가 필요없는 것을 사용한다. 또한 판매는 크라리온과 타이칸 등이 담당하고 있다.

따라서 세가 자체적으로는 MIDI 가라오케의 목록이나 내용은 축적되어 있지 않으며 당초 8,000곡으로 출발하여 10,000곡까지 늘려갈 예정인 이 악곡의 데이터 베이스에는 대략 20억만엔 정도의 투자가 필요하기 때문에 세가는 이 투자문제를 공동 출자의 형식으로 해결하고 있는 것이다.

세가 뮤직, 일본 콜럼비아, 크라리온, 타이칸 등이 소프트를 사용하는 범위(예를 들어 아케이드용에서만인지, 가정용에도 사용할 것인지 등)에 따라 공동으로 자금을 출자하여 공동으로 사용하는 것이다. 세가는 가라오케의 목록은 제로지만 새턴이라는 재료를 사용하여 사업의 구조를 만드는데 성공한 것이다.

게다가 NEC라는 믿음직한 파트너를 얻어 네트워크 센터를 구축하게 되었다. NEC도 세가와의 관계를 통해 다방면으로의 사업 전개를 구상하고 있으며(도표 2), 이후 아케이드용 가라오케뿐만 아니라 통신 게임이나 가정용으로 각종 서비스를 확대해 나갈 계획이다.

NEC가 구상한 통신 가라오케의 멀티미디어 전개도

조화와 균형을 중시하는 새턴 설계 컨셉트

새턴은 아케이드용 게임기판 「시스템32」를 토대로 개발되었다. 이것은 2개의 비디오 프로세서를 탑재하여 작업을 분담하고 있는 점이나 음성 처리에 전용 CPU를 탑재하는 등 여러가지 기능에 반영되어 있다. 따라서 각각의 프로세서가 항상 최상의 능력을 발휘할 수 있는 것이다. 2차원 게임과 3차원 게임, 혹은 이후에 등장하게될 멀티미디어 단말로서의 용도에도 조화를 이뤄 대응할 수 있을 것이다.

새턴의 설계 컨셉트

세가 새턴은 세가 엔터프라이즈가 가정용 게임기로서 개발한 6번째 게임기이다. SG1000, Mark-II, Mark-III,마스터 시스템, 메가 드라이브에 이어 6번째에 해당하며 태양계의 6번째 혹성인 토성을 그 명칭으로 정한 것이다.

새턴의 설계 목표로는 메가 드라이브에서의 경험을 토대로 최대 발색수, 스프라이트 표시수와 사이즈 등의 능력을 계승, 강화할 뿐만 아니라

①폴리곤을 이용한 3D-CG를 실현한다
②아케이드용 게임을 가정용으로 이식할 수 있는 하드웨어를 만든다
③풀모션 동화상을 재생케 한다

는 세가지의 항목을 주요 목표로 설정했다.

새턴은 아케이드용 게임의 이식성을 고려하여 아케이드 게임 개발용 시스템 보드인 「시스템32」를 토대로 개발되었다. 시스템32는 1990년 발매된 초기의 아케이드용 32비트기이다. 시스템32는 지금까지 「애프터 버너」, 「갤럭시 워즈」 등 대형기에서만 실현되었던 더블 프레임, 버파, 스프라이트와 스크롤의 줌 기능, 3만 2000색의 하이컬러 표시가 가능한 고기능의 첨단 시스템 보드이다.

새턴의 개발을 담당한 대부분의 멤버들은 시스템32의 개발에 참여했었고 그 노하우를

충분히 살려 설계한 것이다. 게다가 종래의 2D형 게임은 물론 새턴과 병행하여 개발하고 있던 아케이드용 시스템 보드인 MODEL1(버철 레이싱과 버철 화이터에 사용되었다)과 MODEL2(데이토나USA와 버철 화이터2에 사용되었다)의 설계도 채용하여 3D 폴리곤 표시를 가능케 했다. 또한 새턴에서는 MODEL1에는 없었던 텍스처를 입힌 폴리곤과 그로우 쉐이딩 기능도 실현되었다.

또한 '동화 재생'은 종래의 게임기에는 없었던 새로운 분야를 개척하려는 구상에서 착안한 것이다. 알고리즘에는 다양한 방식을 검토하였지만 압축율과 우수한 화질, 국제 표준 등으로의 다양한 전개를 고려하여 당시 책정 단계였던 MPEG의 채용을 결정했다.

새턴의 설계

새턴의 시스템은 크게 메인 시스템과 CD 서브 시스템으로 나뉘어진다.(도표 3) CD 서브시스템에서는 CD콘트롤, CD버퍼 관리, MPEG의 제어 등이 행해지고 메인 시스템에서는 CD, MPEG 관계를 제외한 모든 처리, 각종 연산, 묘화, 사운드 등의 처리가 이루어진다.

동등한 2개의 CPU

메인 CPU로는 히타치 제작소에서 만든 32비트 RISC CPU「SH2」2개를 사용하고 있다. SH2는 특히 연산 성능이 강력한 CPU로 내부에는 DSP와 같은 연산기를 내장하고 있다. 2개의 CPU의 기능은 동일하며 좌표연산, Z소트, 데이터 증가 등의 처리를 어느쪽에서 담당할 것인지는 자유롭게 선택할 수 있다. 예를 들어 대전형 게임에서 플레이어1의 처리와 플레이어2의 처리를 각각의 CPU에서 실행시키는 사용 방법도 가능하며, 한쪽은 메인 CPU로서 나머지 한쪽은 코프로세서로 사용하는 것도 가능하다.

CPU의 워크 메모리는 2M바이트이며 싱크로너스 DRAM을 채용하여 28MHz의 클럭에서 대기하지 않고 계속 작동한다.

2개의 VDP에서 작업 분담

화상표시용 비디오 프로세서에는 스프라이트와 폴리곤용의 VDP1과 스크롤용의 VDP2가 탑재되어 있다.

VDP1에는 1M바이트, VDP2에는 0.5M바이트의 VRAM이 준비되어있다. VRAM에 비디오 프로세서용 프로그램, 데이터를 써두면 그 후에는 CPU에서 커멘드를 내리기만 하면 VDP가 묘화 표시한다. 따라서 VDP가 묘화하고 있는 동안 CPU는 다음 프레임의 좌표 변환을 실행한다고 하는 '파이프라인' 처리가 가능하며 많은 폴리곤을 표시할 수 있다.

폴리곤 스프라이트와 스크롤용으로 별도의 프로세서를 마련하고 있어 스크롤로 다수의 배경을 표시해도 표현할 수 있는 폴리곤의 수는 변함이 없는 것이다. 또한 폴리곤을 이용하여 배경을 묘화하게 되면 부드러운 표시는 다소 어렵게 된다. 그러나 새턴은 스크롤 전용 프로세서를 탑재하고 있어 이 문제를 쉽게 해결하고 있다. 예를 들어 슈팅이나 횡스크롤 액션 등의 게임에서는 다양한 효과를 보여주는 5개의 스크롤면을 표시하면서 다채로운 폴리곤과 스프라이트를 표시할 수 있다.

비디오와 독립된 3D사운드 처리

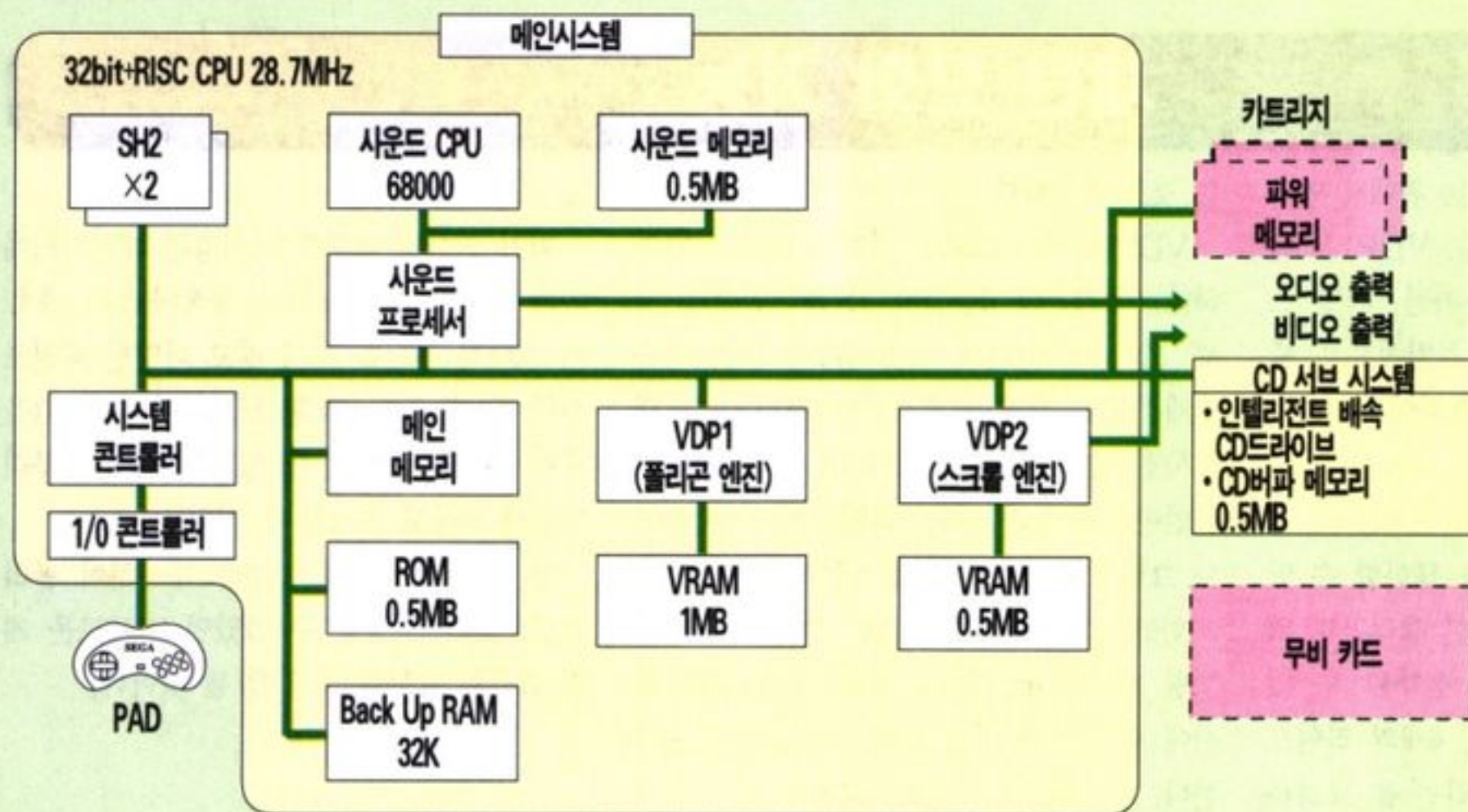
사운드 프로세서에서는 PCM원음, FM음원의 제어와 발성을 처리한다. PCM음원은 샘플링 주파수 44.1KHz의 음성을 최대 32음까지 출력이 가능하고 FM음원은 최대 8음까지 출력 가능하다. PCM과 FM의 混在(혼재)도 가능하다. 사운드 프로세서는 DSP를 내장하고 있어 BGM의 음장과 게임 자체의 음장이 달라지는 음장이 만들어 진다. 예를 들어 레이싱 게임의 경우, BGM용에 콘서트 회장의 에코를 넣을 수 있으며, 게임용에는 터널 내의 분위기를 연출하는 에코를 동시에 추가할 수 있게 된다. 또한 이 DSP에서는 3D사운드 등의 특수 효과를 연출할 수 있어 생동감있는 게임을 즐길 수 있다.

세가의 아케이드용 게임기는 물론이며 메가 드라이브 시절부터 전통적으로 사운드 부분에도 CPU를 탑재하고 있다. 때문에 사운드 부분과 비디오 부분이 서로 영향받지 않으며 독립적으로 동작할 뿐만 아니라 비디오쪽의 정보량이 증가하여 처리가 느려져도 사운드가 느려지거나 도중에 끊기는 일은 없다. 사운드CPU는 모토롤라 68000을 탑재하였고 0.5M바이트의 사운드 메모리를 마련하고 있다.

DMA용 시스템 콘트롤러 탑재

시스템 콘트롤러는 시스템 전체의 커멘드, 데이터의 흐름을 제어할 목적으로 탑재되었다. 시스템 콘트롤러는 CPU가 별도의 처리를 하고 있는 도중에도 CD나 카트리지에서 데이터를 효과적으로 메인 메모리나 VRAM, 사운드 메모리

도표3) 새턴 블럭도

메인시스템
32bit+RISC CPU 28.7MHz
SH2 ×2
사운드 CPU 68000
사운드 메모리 0.5MB
사운드 프로세서
시스템 콘트롤러
1/0 콘트롤러
PAD
메인 메모리
ROM 0.5MB
Back Up RAM 32K
VDP1 (폴리곤 엔진)
VRAM 1MB
VDP2 (스크롤 엔진)
VRAM 0.5MB
카트리지
파워 메모리
오디오 출력
비디오 출력
CD 서브 시스템
• 인텔리전트 배속 CD드라이브
• CD버퍼 메모리 0.5MB
무비 카드

에 DMA(다이렉트 메모리 억세스) 전송하는 기능을 가지고 있다.

시스템 콘트롤러는 메트릭스 연산이 가능한 DSP도 내장하고 있어 좌표변환 연산 등의 CG연산에 위력을 발휘한다.

한편 메인 시스템에는 음악CD, CD-G의 재생 소프트와 IPL을 별도로 저장한 0.5M바이트의 ROM, 백업용 32K바이트의 RAM, 카트리지 슬롯이 내장되어 있다.

확장 슬롯을 이용한 통신 대응

카트리지 슬롯은 백업 메모리 확장용인 '파워 메모리'를 사용하는 것 이외에도 이 슬롯을 사용한 다양한 기능으로 확장할 예정이다.

ROM 카트리지로 소프트를 제공하는 것도 물론 가능하다. 현재 메가 드라이브에서 제공하고 있는 게임 배신 서비스 「세가 채널」을 새턴에서도 실현할 수 있는 어뎁터를 제공할 계획이다.

또한 모뎀이나 마이크를 접속하면 세가가 아케이드용으로 발매한 통신 가라오케 「Plorog21」을 가정에서도 즐길 수 있다. 새턴에서 포토CD를 재생하기 위해 소프트 「포토CD 오퍼레이터」나 전자북을 재생하기 위한 「전자북 오퍼레이터」도 발매할 예정이다.

CD부분에 사운드 CPU 탑재

CD사운드 시스템에는 새턴 본체의 CPU와는 별도로 서브 CPU로 히타치 제작소의 32비트 RISC CPU 「SH1」을 탑재했다. 이 CPU의 탑재로 CD시스템은 보다 지적인 능력을 가지게 된다. CD사운드 시스템의 관리는 전부 서브 CPU에서 처리되기 때문에 메인 CPU는 커멘드를 내리는 것만으로 CD드라이브의 콘트롤, CD를 읽어들이며 CD버퍼 메모리의 관리, MPEG 비디오 오디오의 콘트롤 등이 가능하다.

CD 서브시스템에는 0.5M바이트의 메모리가 마련되어 있으며 이것이 바로 CD버퍼 메모리가 되는 것이다. CD에서 프로그램을 다운 로드하고 싶으면 패러미터를 지정하기만 하면 자동적으로 CD버퍼에 프로그램이 모이게 된다. 또한 복수의 파일을 각각 저장하여 두는 것도 가능하기 때문에 게임중에 CD에서 다음의 데이터를 읽어들여 로딩하는 시간 동안 기다릴 필요없이 다음의 데이터가 전개된다.

또한 새턴에서는 MPEG 재생용 어뎁터로 「무비 카드」의 발매를 계획하고 있다. 이 '무비 카드'를 접속하여 새턴에서도 비디오CD Ver2.0을 재생시킬 수 있으며 고음질 사운드의 풀모션 동화를 게임중에도 재생시킬 수 있다. 이 무비 카드의 제어도 서브 CPU에서 이뤄지기 때문에 메인 CPU는 커멘드를 내리는 것으로 동화를 재생표시할 수 있다.

이상과 같이 새턴에서는 연산처리, 스프라이트, 스크롤, 사운드, CD, MPEG 등의 처리를 각각의 전용 프로세서에서 처리하기 때문에 메인 CPU에 부담을 주지 않고 커멘드를 내리는 것만으로 병렬로 동작하는 것이다. 각각이 독립하여 동작하기 때문에 만일의 경우 어떤 부분의 정보량이 증가하여 처리가 느려져도 그 외의 부분에 영향을 미치지 않고 동작이 지속된다.

표2)새턴의 하드웨어 사양

CPU	메 인	SH2(28.7MHz) 2
	사운드	68000(11.3MHz)
메모리	워크 메모리	2MB
	비디오 RAM	1.5MB
	사운드 RAM	0.5MB
	CD버파 메모리	0.5MB
	IPL ROM	0.5MB
	백업 메모리	32KB
그래픽	해상도	최대704×480
	동시 발색수	1677만색
	파레트 발색수	2048색
	스프라이트	확대,축소,변형 스프라이트
스크롤	표 시	최대 5면
	노멀 스크롤	4면
	회전 스크롤	2면
	사운드면	2면
	특수 기능	가로 라인 스크롤
		세로 셀 스크롤
		확대/축소
CG	폴리곤	전용 하드웨어
	특수 기능	폴리 라인, 메슈, 반투명
		브라이트 쉐이딩
		그로우 쉐이딩
사운드	PCM음원 또는 FM음원	32CH 오디오DSP
CD	드라이브	음속 인텔리전트
옵션	Movie Card	VIDEO CD PLAY BACK CONTROL

새턴 묘화 기능

새턴의 비디오 프로세서에는 위에서 언급했듯 VDP1과 VDP2가 있다. VDP1은 메가 드라이브와 같은 기능을 가진 '정형 스프라이트'외에도 가로/세로 독립적으로 줌이 처리되는 '확대/축소 스프라이트'를 묘화할 수 있다.

또한 4정점의 좌표를 지정하는 것으로 임의적 형태의 사각형 폴리곤을 묘화할 수 있다. 폴리곤에는 텍스처를 입힌 폴리곤과 텍스처가 없는 단색 폴리곤을 선택할 수 있다. 게다가 단색선의 '라인', 4개의 라인으로 사각형을 구성한 '폴리 라인'을 묘화하는 것도 가능하다.

VDP1에서는 그로우 쉐이딩 처리가 가능하다. 폴리곤의 4정점에 각각의 별색을 칠해 4정점의 사이에 그래데이션 처리(색을 단계적으로 옮게 변화시키는 처리)에 의해 경사진 면처럼 보이게 만든다. 또한 폴리곤뿐만아니라 폴리 라인, 라인, 스프라이트에도 그로우 쉐이딩 처리가 가능하다.

한편 VDP2에서는 확대, 축소가 가능한 노멀 스크롤 4면외에도 X축, Y축, Z축 동시에 회전할 수 있는 회전 스크롤면이 존재한다. TV화면에 수직의 '회전축'으로 회전도 가능하다.

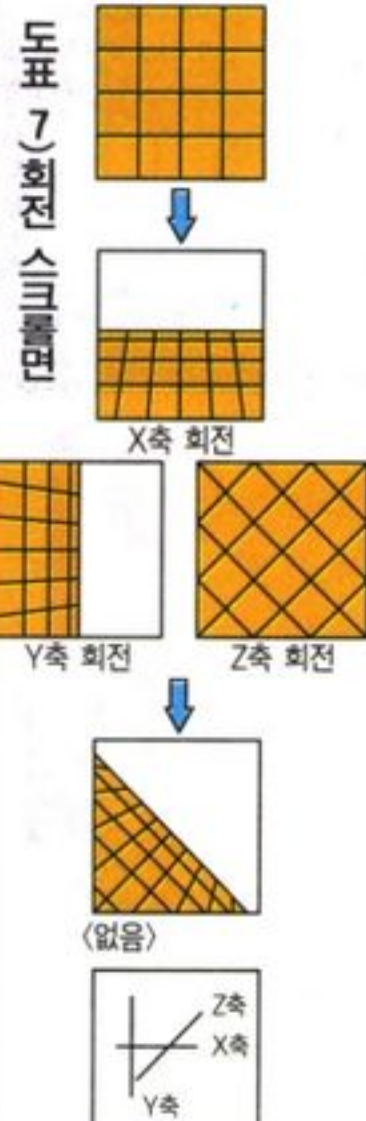
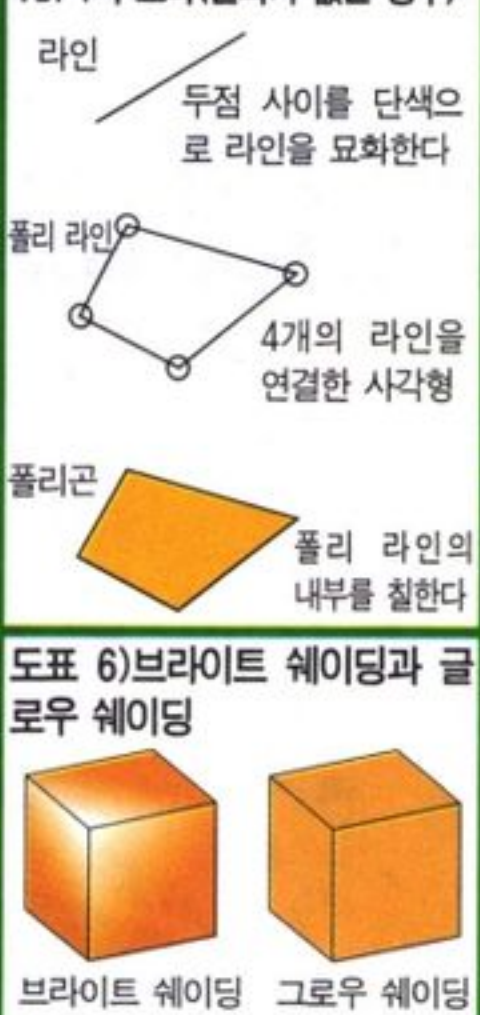
회전 연산의 대부분은 지정된 패러미터에 의해 비디오 프로세서가 동작하므로 CPU에 그다지 부담을 주지 않고 다양한 회전표시를 할 수 있다. 또한 도트마다 다른 값을 주어 좌표연산을 할 수 있기 때문에 구부러진듯한 화상도 표시할 수 있다.

VDP1, VDP2의 기능을 구사하여 폴리곤만으로는 구성할 수 없었던 다채로운 게임 화면을 표시할 수 있게 된 것이다.

도표 4)CPU 커멘드에 의한 VDP1의 묘화(원화가 있는 경우)

도표 5)CPU 커멘드에 의한 VDP1의 묘화(원화가 없는 경우)

도표 6)브라이트 쉐이딩과 글로우 쉐이딩

도표 7)회전 스크롤면

첫번째 특징으로 꼽히는 것이 바로 MPEG화상의 배경투명화 기능이다. 이 기능을 사용한 MPEG화상을 스프라이트, 스크롤상에 추가하여 표시할 수 있다.

비디오CD는 표준 속도의 데이터 전송율을 보조하고 있지만 새턴에서는 배속으로 데이터를 읽어들여 대응하고 있다. 화상의 압축율을 떨어 뜨릴 수 있기 때문에 재생시간은 절반으로 감소하는 반면 화질은 향상되는 원리이다.

또한 MPEG 화상의 확대, 축소, 회전, 모자이크 외에 페이드 인, 페이드 아웃, 폴리곤에 텍스처를 입히는 등 다양한 처리를 표현할 수 있다. 새턴에서 비디오CD를 재생한 경우에서도 이 기능들을 활용하고 있다. 서브 CPU와 CD버퍼 메모리의 자원을 활용하여 MPEG의 데이터를 먼저 읽어들여 놓으면 임의의 타이밍에서 순간적으로 동화를 바꿔 재생시키는 것도 가능하다.

이처럼 새턴은 무비 카드의 추가로 오디오, 비주얼에도 강점을 보이고 있다.

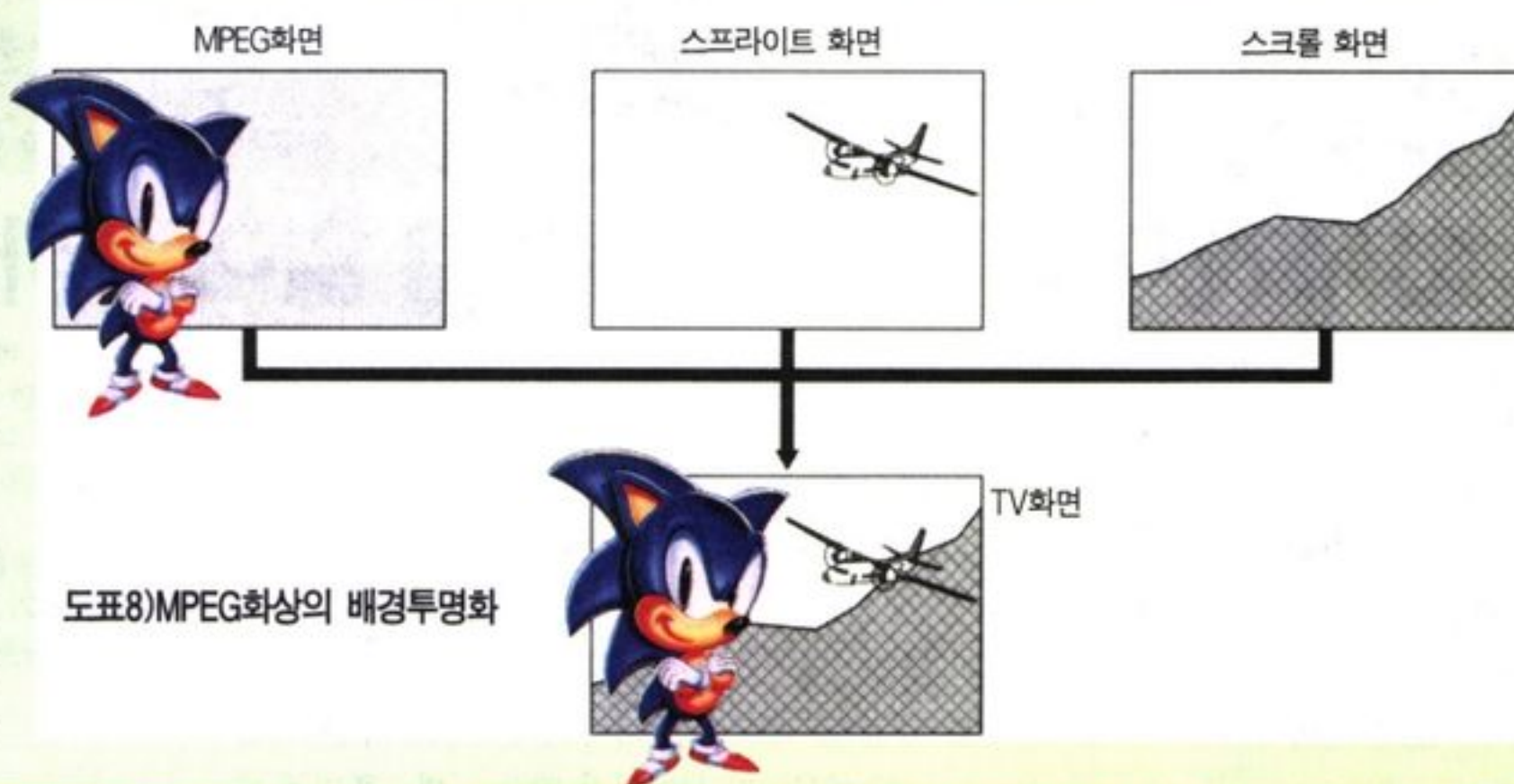
새턴의 동화재생기능

새턴은 동화처리 전용 칩을 내장하지 않고 CPU의 화상처리 능력만으로도 풀스크린, 풀컬러의 동화를 재생할 수 있다.

소프트적으로 동화를 재생하는 방법으로는 「클락 워크 나이트」, 「게일 레이서」 등 많은 게임에서 Cinepack이 활용되고 있으며 Cinepack에서 초당 15장 정도의 동화 표시가 가능하다.

또한 벡터 양자화 뿐만 아니라 서브 밴드 부호화도 추가되어 프레임 매수를 초당 30매의 풀모션으로 증가시키고 움직임을 더욱 부드럽게 해주는 새로운 동화재생방식을 개발중에 있다.

물론 MPEG를 채용한 「무비카드」를 이용하여 하드웨어적으로 새턴의 동화재생 능력을 확장하면 풀모션, 풀스크린, 풀컬러 표시를 할 수 있으며 704×480도트의 풀컬러 정지 화면도 표시할 수 있다. 또한 새턴은 기본적으로 '동화재생'에 노력을 기울인 하드웨어이므로 새턴의 MPEG은 게임에 적합한 각각의 부가 기능도 갖추고 있다.

도표8)MPEG화상의 배경투명화

아케이드와 퍼스컴의 융합

위에서 서술한 것처럼 새턴은 원래 아케이드용 게임기를 토대로 설계되었다. 아케이드용에 뒤지지 않는 성능을 살려 반대로 새턴을 아케이드용 시스템 보드로 한 것이 「ST-V(타이탄)」이다. ST-V는 새턴과 호환성이 있어서 새턴의 게임을 어뮤즈먼트 센터에서, 어뮤즈먼트 센터의 게임을 새턴으로 즐 길 수 있는 날도 머지않은 듯하다.

그리고 다른 하드웨어와 융합하는 일도 구상하고 있는데 그중 새턴을 퍼스컴용 보드로 제공하는 것도 이미 구체화 단계에 돌입했다. PC-AT호환기용의 내장 보드로 제공하여 새턴의 재생 환경을 보다 싼 가격으로 제공할 수 있다.

슈팅이나 액션과 같은 종래의 2D화상 게임은 물론 「버철 화이터」 시리즈를 필두로 한 3D폴리곤 게임, 오디오 비주얼을 활용한 게임, 그리고 미래의 멀티미디어 단말기로써 효율적이며 고기능을 발휘할 수 있는 머신, 이것이 바로 새턴의 기본 구상이며 궁극적인 목표인 것이다.

PS 연구실

플레이 스테이션 메모리카드 대연구

플레이 스테이션의 데이터를 기록키 위한 카드가 메모리 카드이다. 플래쉬 메모리 방식을 채택하고 있어서 건전지는 불필요하다. 반영구적으로 사용할 수 있고 기억 용량은 128키로 바이트. 내구성이 뛰어나 웬만한 일로는 데이터가 사라지는 일은 없다.

실제 세이브까지의 순서를 알아보자

메모리카드는 플로피 디스크와 같이 신품은 먼저 포맷이란 과정을 거치지 않으면 안된다. 그러나 데이타를 세이브하는 과정에서 자동적으로 포맷이 되므로 아래 사진과 같은 상황에 빠지진 않을 것이다.

이와 같은 화면이 나올때 "예"라고 대답하면 자동적으로 포맷이 된다

그럼 실제 세이브하는 과정을 「킹스필드 2」를 예로 들어 설명하겠다.

〈①게임스타트시의 주의〉

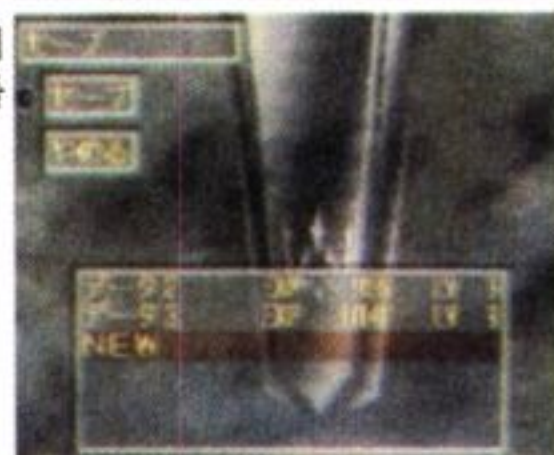
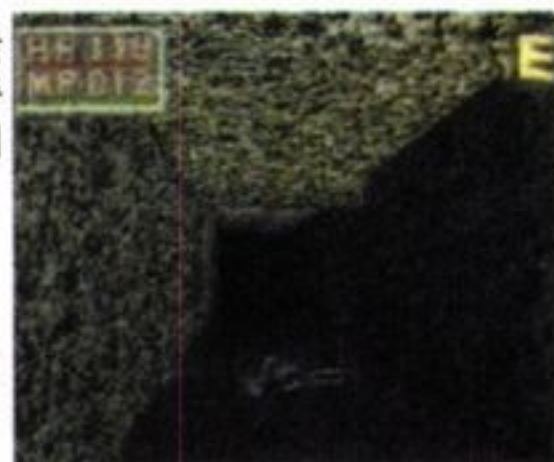
메모리카드에 빈 블럭이 있는지 확인하자. 그 소프트가 필요로 하는 빈 메모리 블럭의 수만큼 메모리가 남아있지 않으면 세이브는 불가능하다. 메모리 카드의 남은 메모리를 확인하려면 일단 디스크를 넣은 본체에 전원을 켜고 메모리카드를 꽂은다음, 메뉴화면이 나오면 「메모리 카드」를 선택하자. 그러면 메모리 카드의 현황이 표시된다.

〈②필드 탐색시의 주의점〉

RPG에서 자주 나오는 「세이브 포인트」에서는 어느 특정 지점의 포인트에서 세이브하지 않으면 안된다. 게임을 진행하여 간신히 세이브 포인트까지 진행하였는데 메모리가 모자라 세이브가 않된다면 정말 골치 아플 것이다.

RPG일 경우 메모리카드가 없으면 죽으면 처음부터 다시하는 불행한상황이...

세이브 포인트를 찾아도 메모리가 부족하면 말짱 도루묵이다

만일을 위해 복수의 세이브 화일을 만들어 두자.

〈③세이브 시작시의 주의점〉

게임을 진행하다보면 세이브 하지 않고 지나가고 싶을 때가 있을 것이다. 하지만 제대로 준비가 안된 상태(아이템 등을 못 얻는다는 등의…)에서 강제 이벤트가 있을 경우 울며 겨자 먹기로 세이브를 해야하는데 이럴 경우 죽고 다시 로드해야 한다. 이럴때를 대비하기 위해 메모리 카드 여러개에 따로 저장해 두자

체크! 체크! 체크!

RPG에서 세이브할 경우

RPG의 세이브 방법은 「킹스 필드2」에서와 같이 세이브 포인트가 정해져 있는 것이 일반적이지만 그 외에도 여러가지 방법이 있다. RPG 초보자는 플레이하기에 앞서 어디가 세이브 포인트 인지 또는 어떤 독특한 세이브방법을 채택하고 있는지 등을 취급설명서 같은 것로 확인하고 게임을 하기 때문에 뒤에가서는 뭐가 뭔지 큰 혼란에 빠지고 만다. 또 RPG는 시뮬레이션만큼 메모리를 많이 차지하진 않지만 몇개의 타이틀을 동시에 플레이하게 되면 금새 꽉 차버리게 된다. 이때 메모리카드가 있으면 모든 불편한 점이 일시에 해결된다.

중요한 데이타를 메모리카드에 카피해 놓고 라벨을 붙여 놓고 쓰면 여러가지 내용을 중간에 확인할 수도 있고 메모리 부족으로 헤매는일 따윈 없을 것이다.

아크의 경우 2개정도는 있어야 원활한 게임진행이 가능하다

데이타가 가득찬 경우

메모리 카드가 데이타로 가득 찼을 경우 데이타를 카피해놓거나 데이타를 지워버리는 두가지 해결방법이 있다.

먼저 데이타를 카피해놓은 경우에는 또한개의 메모리 카드가 필요하게 된다. 그런 뒤 데이타의 일부를 카피하는 방법과 메모리카드 전체의 데이타를 카피하는 방법이 있다. 예를 들자면 RPG의 중요한 데이타 등을 보존용으로 백업하여 친구집에 놀러가서 한다든지 만에 하나 메모리카드가 고장날 것을 대비하여 백업용으로 활용한다든지 말이다.

アクの경우 2개정도는 있어야 원활한 게임진행이 가능하다

다음으로 데이타를 지우는 경우.

메모리카드가 하나 밖에 없어서 백업을 못하는 경우 불가피하게 덜 중요한 데이타들을 삭제해야 한다. 그때 그 게임이 어느 정도 메모리가 필요한가를 잘 파악하여 불필요하게 데이타를 더 지우는 일이 없도록 주의하자.

데이타를 카피하는 순서

디스크를 넣지 않은 상태에서 전원을 켠다. 그뒤 콘트롤러의 2P측의 콘트롤러에 메모리 카드를 꽂고 메뉴화면이 뜨면 「메모리 카드」메뉴를 선택한다.

1P에는 카피할 데이타가 들어있는 카드를 2P엔 공 메모리 카드를 넣자

❶데이타의 일부를 카피하려면 「COPY」를, 모두 카피하려면 「COPY ALL」을 선택하자

❷2P측의 메모리 카드는 카피가 끝날때까지 움직이지 말고 기다리자

메모리 카드에 관한 용어 해설

플래쉬 메모리

전자공학적으로 본다면 불휘발성 반도체 메모리의 일종으로서 메모리 카드 내부에 장착되어 RAM에 데이타를 축적시킨다. 전원이 들어오지 않는 한 데이타는 그 상태 그대로 보존되게 된다. 노트북의 주기억 메모리나 외부 기억장치에 사용되기도 한다.

내부 메모리

게임기 본체에 내장되어 있는 기본 메모리를 말한다. PS는 본체엔 기본 메모리가 없고 메모리 카드라는 형태로 존재한다.

블럭 수

플레이 스테이션과 메모리 카드는 서로에게 데이타를 보내거나 받을 때 블럭이란 단위로 전송한다. 이때 전송되는 데이타의 양이 바로 블럭수이다.

화일 수

데이타를 세이브하는 수를 말하는 것이다. 예를 들자면 「킹스 필드2」에서 게임의 포장에 '메모리 카드 5블록 사용'이라고 표기되어 있다. 그러므로 세이브 파일을 3개까지 만들 수 있다는 계산이 나온다.

전환 세이브

게임 데이타를 세이브하려면 항상 바로 전 데이타 위에 덮어쓰게 된다. 이런 세이브 방식을 전환 세이브라 한다. 이런 방식은 한 메모리 카드 안에 두개 이상의 세이브화일을 만드는 것이 불가능하다는 특징이 있다.

삽입 세이브

게임 데이타를 세이브하는 타이밍과 파일을 유저가 자유롭게 정할 수 있는 방식. 대표적으로 「아크 더 래드」와 「아쿠아 노아」가 있다.

육성 시뮬레이션의 원조 프린세스 메이커의 새로운 시리즈

프린세스 메이커 3

육성 시뮬레이션의 선두주자라 할 수 있는 이 게임은 원작의 그래픽은 물론 독자적인 시스템, 시나리오, 이벤트 등 다채로운 요소가 가득하다.

장 르	육성시뮬레이션
제작사	SCE
발매일	미 정
가 격	미 정

이것이 3의 히로인(?)인 '딸'이다. 나이를 먹어가면서 세밀하게 그래픽이 바뀐다고 하는데… 원래 가까이 지내면 상대방의 변화에 익숙해진다는 말도 있긴 하지만 1년이 지날때 마다 잘 살펴보도록 하자

PS 화면 최초 공개!

프린세스 메이커는 퍼스컴에서 처음으로 발표된 이래 폭발적인 인기로 말미암아 그 후속작인 「2」를 발매하였고 역시 전작을 상회하는 지지도를 얻었다. 이 두 작품은 이후, 여러 기종의 PC 소프트로 이식되었으며 곧 다양한 가정용 게임기용으로도 제작되었다. 이러한 프린세스 메이커의 폭풍 속에서 새로운 작품으로 발표된 것이 바로 이 게임이다.

전작 두편과 비교하여 월등히 우수해진 그래픽

프린세스 메이커1

양 아버지가 되어 어린 딸을 여러 방면으로 성장시키며 최종적으로는 공주가 되게 하는 것이 목표인 육성 시뮬레이션 게임. 어떤 교육을 시키는가에 따라 딸의 성장 모습이 바뀐다는 점 때문에 큰 호응을 불러 일으켰다

프린세스 메이커2

전작의 인기에 힘입어 더욱 새로워진 속편. 캐릭터의 그래픽이 눈에 띄게 달라졌으며 시나리오, 이벤트 등이 일신되어 더욱 폭넓은 게임을 접할 수 있었다.

프린세스 메이커 3의 매력

아직 10세인데도 불구하고 매력이 넘친다

편의상 지어놓은 아리시아 헤프번. 일러스트를 보면 알 수 있듯이 총명해 보이는 용모의 여자아이이다. 한 소녀의 인생은 순전히 게임을 플레이하는 플레이어의 손에 달려 있는데, 엄하게 교육시켜도 좋을 것이고, 또 금이야 옥

결혼식장에서 딸의 이름을 조용히 부르며 남모르게 흘리는 아버지의 눈물… 딸을 시집보내는 아버지의 기분을 맛볼 수 있는 미소녀 육성 시뮬레이션 게임이 바로 프린세스 메이커이다. 특히 프린세스 메이커 3은 PS용 오리지널 소프트이기 때문에 그 감회가 더욱 새롭다.

이번 작품의 주인공이자 플레이어가 사랑으로 키워내야할 딸의 명칭은 일단 가이낙스에서

비행 길에 접어든 딸을 구제하기 위해 무도장에 입문시켰다. 역효과가 나지 않으면 좋으련만…

잠옷바람의 딸이 곧 울어버릴 것같은 모습을 하고 있다. 이곳은 단식도장. 물론 스케쥴은 철저한 단식으로 구성된다. 이렇게까지 필사적으로 단식해야할 정도로는 보이지 않는데도…

이야 하며 곱게 기르는 것도 또 하나의 인생이 될 것이다. 물론 플레이어의 교육관에 따른 엔딩 패턴도 다양하게 준비되어 있으므로 몇번을 반복해서 플레이해도 싫증나지 않을 것이다.

댄스 교습을 맡고 있는 교사. 딸을 사교적으로 키우는 것도 아버지의 당연한 의무?

때로는 농가에서 일을 하며 수입을 벌어야한다. 돈이 없으면 앞으로의 생활은 절망적이니 말이다

놀라울 정도로 깨끗한 그래픽에 주목+α

고화질 화면의 메리트는 디자이너가 그린 원화를 그대로 디지타이즈하여 넣는 프린세스 메이커의 고유한 제작 방법에 있다. 그중 3에서 가장 주목할 점은 이때까지의 미디어인 PC나 다른 가정용 게임기에서는 실행할 수 없었던 '원화를 수정없이 그대로 삽입'하는 방법을 PS의 성능을 120% 발휘하여 가능케 했다는 점이다. 주인공인 딸을 비롯하여 게임상에 등장하고 있는 여러 캐릭터를 디자인한 사람은 전 시리즈의 미술 감독이자 캐릭터 디자이너인 아카이 코우메이(赤井孝美) 씨. 플레이어는 아카이씨가 그려낸 귀여운 주인공을 원화 그대로의 고화질로 키워나가는 행운을 잡은 것이다.

비주얼 이외에 변경점은 현시점에서는 불명. 그러나 타기종으로 이식된 프린세스 메이커, 프린세스 메이커 2를 예로 들어볼 때, 전 캐릭터에 대응하는 경우를 기용할 것이라는 것은 불보듯 뻔한 일이다. 딸의 표정이나 행동 패턴이 변화할 때의 애니메이션화도 충분히 생각해 볼 수 있으며, 엔딩과 이벤트의 바리에이션 증가는 말할 필요도 없을 정도이다.

현상황에서 밝혀진 딸의 표정 변화

프린세스 메이커 3의 딸은 전작에 비하여 놀랄 정도로 표정이 풍부하다. 매력의 과다노출이라든지 빈곤 등의 새로운 상황에 따라 여러가지 표정을 지어보이는 귀여운 딸. 여러분의 교육을 한눈에 알아볼 수 있도록 딸은 정직하게 행동으로 나타내어 준다.

평상시 "전 정상이랍니다."

평상시의 상태. 딸을 훌륭한 공주로 키워낼 아버지의 자격은 이러한 모습을 자주 보는데서 비롯된다고 할 수 있다. 하지만 좀 지루하려나?

빈곤 "쳇. 용돈이 없어…"

용돈을 충분히 주지 않으면 이렇게 되어 버리는 걸까? 그렇지 않으면 혹시 아버지의 빈곤이 이러한 형태로 표출되는 것일까? 어떠한 상황이든간에 절대 만나고 싶지 않은 상황이다.

매력과대노출 "우후후. 사랑을 알 나이거든요."

매력 패러미터가 너무 상승하면 상사병에 걸리기 쉽게 된다. "우후후. 사랑할 나이에요."라니… 이 말이 11살 먹은 소녀의 입에서 나온다는 것은 역시 아버지의 교육에 어딘가 문제가 있었다는 증거이다.

비행화 "지금은 반항기에요!"

딸을 키우다보면 여러가지 일들이 생긴다. 그중에서는 이와같이 딸이 불량한 길로 빠져드는 경우도… 마을에서 마음대로 쇼핑을 하거나 수업을 빼먹는 등, 아주 위험한 짓들만을 골라 하게 된다. 애정이 부족해서 일까? 왜지?

kILEAK, The Blood 2
Reason in Madness

장 르	어드벤처
제작사	소니 뮤직 엔터테인먼트
발매일	12월 예정
가 격	5,800엔

인류의 생존을 건 전투 발생!

전작이 등장한지 9개월. 화려한 무비 비주얼과 폴리곤을 이용한 슈팅 장면이 호평을 받았던 키릭 더 블러드 의 속편이 드디어 등장한다! 더욱 치밀해진 시나리오와 그래픽, 그리고 전투 장면 등이 공개된 사진 한장 한장마다 넘쳐 흐른다.

오프닝 스토리

무대는 전작으로 부터 27년이 경과된 남미이다. 바이프로스사의 DNA 연구소였던 남극의 사우스 베이스가 폭발, 그로인해 인류의 존속을 위협한 기가리 윌스가 발생하였다. 우여곡절 끝에 그 윌스와 이형의 크리처를 물리치고 사태를 진정시킨 것이 전작의 스토리. 바이프로스사의 사장 칼 바이프로스의 아들인 미하엘 바이프로스는 아버지의 유지를 이어 인류의 DNA를 후세에 남길 수 있는 궁극의 방법인 "기계 생명화 계획"을 실시하게 된다. 이 기계화 생명체에게 감시당하며 지하 돔에서 살고 있던 사람들은 미하엘에게 대항하기 위해 레지스탕스를 구성하여 매일 격렬한 전투를 벌이고 있었다.

전작 이상으로 스토리에 중점을 둔 2의 주인공은 레지스탕스의 일원인 마사오. 그는 수수께끼의 소녀 레이라와의 만남에 의해 거대한 운명의 소용돌이 속에 빠지게 된다.

신형아머와 프리 세이브 장치

주인공인 마사오가 애용하는 아머는 SJ-107 개조형이라는 머신으로 고속이동 모드가 내장되어 있어 2배의 속력으로 이동할 수 있다. 적작에서 엘리베이터를 타면 강제로 세이브가 되면서 지나온 곳으로 다시는 돌아갈 수 없었던 폐단를 없애고 어느 곳에서든지 세이브를 할 수 있도록 자유 세이브 시스템을 준비하여 더욱 쉽게 게임을 즐길 수 있게 되었다.

이번 작품의 프로텍터 아머는 전작에 등장했던 SJ-107을 개조한 모델이다

전작에는 없었던 미사일이나 시한폭탄 등의 무장도 새롭게 갖추어질 예정이다

베일의 소녀 레이라의 불치병을 고치기 위해 리프레스라는 꽃을 채집하는 장면. 아머가 천천히 꽃을 향해 다가간다

고화질의 무비 비주얼, 그리고 풍부한 회화가 스토리를 전개

이 게임의 가장 큰 특징은 아무래도 적재적소에 삽입되어 있는 고화질의 CG 무비일 것이다. 전작을 훨씬 상회하는 분량의 CG 장면은 화질면은 물론 대화면에서도 전작의 두배가량 파워 업되어 있다.

전작에서 캐릭터 간의 회화를 꼽으라면 기껏해야 오프닝과 기지 안에서 카를로스와 나누던 무전 형식의 짤막한 대화 뿐이

최후의 인류가 살고 있는 지하도시 뉴롤의 광경

정보 상인 짐을 찾아가는 회수가 잦을 것이다

었다. 이것만으로는 게임의 내용을 파악하기 힘들다는 유저들의 불평을 수렴하여 이번에는 곳곳에 캐릭터들과의 대화를 집어넣어 시나리오를 더욱 쉽게 파악할 수 있게 하였다.

전작과 마찬가지로 무비 비주얼 이외에는 모두 3D 폴리곤으로 구성된 던전이 등장한다. 하지만 전작의 마구잡이 연사 전투와는 달리 통로의 폭이 2배이상 넓어져 적의 공격을 피하면서 공략해나가는 등의 전략적인 측면을 강화시키며 게임을 즐길 수 있게 되었다. 또 슈팅에 소질이 없는 사람들을 위해 이번 작품은 난이도를 크게 조절하여 누구나 어렵지 않게 클리어할 수 있도록 했다고 한다.

인류의 위기를 구하자는 명쾌한 주제를 놓고...

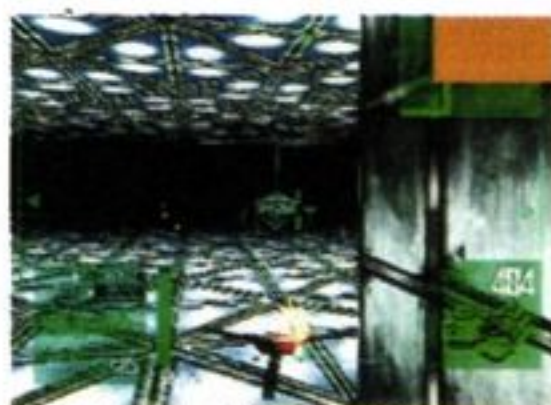
주인공과 접촉하는 캐릭터도 증가

어떤 의사라도 두손 들고마는 난치병이 발생

전작에서 주인공 이외의 등장인물이라고 하면 던전 중반까지는 조사대원 카룰로스 한사람일 정도로 캐릭터가 적었다. 그러나 2에서는 주인공 마사오와 접촉하는 캐릭터가 증가하였다. 언제나 마사오를 도와주는 레지스탕트의 대원들과, 갖가지 중요한 정보를 제공해 주는 정보상인 짐 등이 바로 그들이다. 하지만 이들 보다도 더욱 중요한 캐릭터가 2에서는 등장한다. 키릭 더 블러드 시리즈 중에서 최초의 여성 캐릭터이자 히로인역을 담당하게 될 수수께끼의 소녀 레이라가 바로 그이다. 이 소녀는 전작에서 발생한 기가리윌스에 감염되어 있다. 이에 주인공 마사오는 엘하임으로 부터의 해방 뿐만 아니라 불치병에 걸린 그녀를 구하기 위해서도 싸워나가게 된다. 또 레이라를 진찰하는 의사도 등장하는 등 2는 여러 인물이 펼쳐내는 드라마를 중시하여 제작되고 있다.

여기 저기에 상처를 입고 있는 정보상 짐

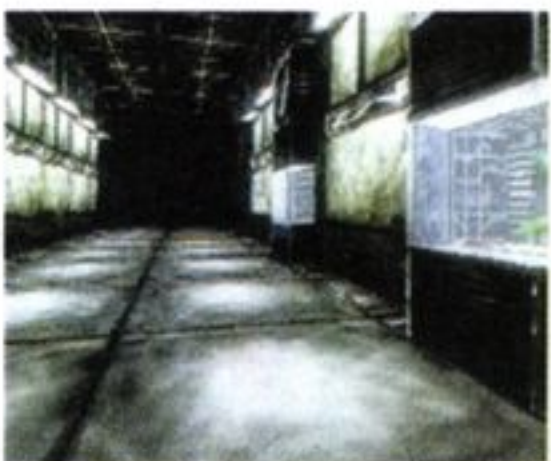
새롭게 전개되는 배틀

전작의 배틀은 좁은 통로에서 서로 쏘아대는 총탄을 몸으로 받으며 누가 더 많은 화력을 동원하는가에 따라 승패가 판가름 났었다. 덕분에 액션, 슈팅에 소질이 없는 사람들은 엄청난 노력을 기울이지 않으면 이 게임을 클리어할 수 없었다. 이러한 불편함을 없애기 위해 2에서는 각 통로의 넓이를 기존의 2배 가량 늘려놓았다. 그리고 아머에 평행 이동 장치를 새로 설치하는 등 적의 총탄을 피하며 보다 효율적인 전투를 즐기게 하기 위해 여러 노력을 기울이고 있는 중이다. 전작과 달라진 점을 사진을 통해 설명해 보고자 한다.

전작의 화면. 전투의 승패는 누가 더 많은 총탄을 단시간에 퍼붓느냐에 따라 판가름 났었다

통로가 넓어졌다는 것을 한 눈에 알아볼 수 있을 것이다. 평행 이동을 이용하여 적을 피하자

2의 히로인 레이라가 캡셀 안에서 잠들어 있다

살며시 눈을 뜨는 레이라. 치료가 성공한 것인가? 아니면…

드디어 자각의 때가 왔다. 과연 그녀의 정체는 무엇일까?

던전의 통로는 모두 신설되었다. 그곳을 탐사하면 도중에 여러 이벤트를 즐길 수 있을 것이다

드디어 밝혀지는 프롤로그 스토리

비욘드 더 비욘드 아득한 카난

드디어 밝혀진 서장 스토리! 비욘비의 스토리는 단순한 권선징악이 아닌 게임을 플레이하는 사람마다 각자 다른 생각과 감동을 선사할 수 있는 깊은 테마를 지니고 있다. 신들과 마족, 번들국과 마리온국, 이렇게 서로 대응하는 자들끼리 마음의 교류를 주고받거나 그들의 심정을 절실히 이해하며 성장해 나가는 주인공들의 모습을 그린 감명 깊은 드라마인 것이다.

장 르	롤플레잉
제작사	소니 컴퓨터 엔터테인먼트
발매일	가을 예정
가 격	5,800엔

Beyond the Beyond

암운을 동반한 충격 프롤로그

번들과 마리온의 대립

데저트리아 대륙의 대국 번들은 그린하임 대륙을 향한 침공을 마리온국에 의하여 저지당했던 과거를 지니고 있어 그 덕분에 마리온국을 깊은 증오의 눈으로 바라보고 있었다. 번들국은 몇 번이나 병사를 보내 마리온국을 침공하려 했으나 마리온국의 정예 기사단 앞에 그들의 야망은 무너져 갔다.

슈타트 등장

그러던 어느 날, 번들국에 슈타트라고 불리우는 인물이 나타나 국왕의 신임을 얻어 단번에 군사(軍師)의 지위를 얻어내는 사건이 일어났다. 그 직후, 그는 번들 국왕에게 마리온국의 침공을 권유한다. 세계 전토를 전란의 구렁텅이로 몰아넣은 야망이 시작되었던 것이다.

마리온 침공

군사로 임명된 슈타트는 그에게 복종하는 3대 장군의 활약에 힘입어 마리온을 눈깜짝할 사이에 점령하였다.

용사 삼손

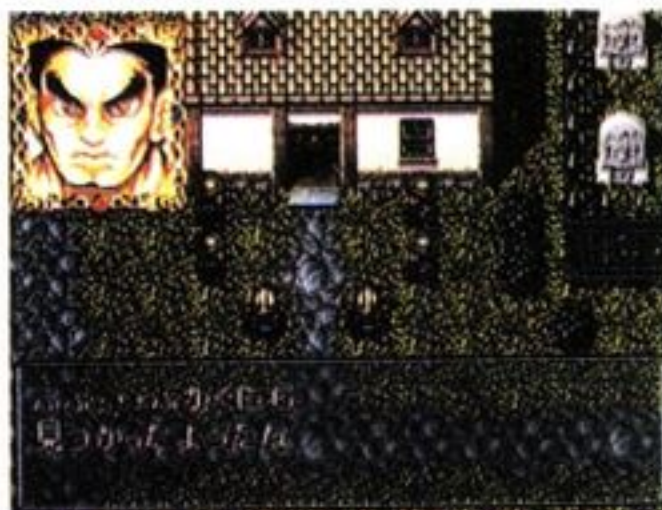
마리온 점령 후, 마리온 제일의 용사라고 불리우는 삼손. 에드워드 왕자를 구출하기 위해 성곽 마을에 잠입한다.

핀의 모험 시작

아버지의 몸을 걱정하여 마리온에 온 핀과 스타이너. 그들은 그곳에서 삼손과 만난다.

호전적 민족국가 번들이 마리온 성을 제압!

핀은 마리온국의 훌륭한 기사를 꿈꾸는 십대 소년이다. 현재는 마리온의 기사인 아버지와 헤어져 마리온국의 산중에 위치한 아이라 마을에서 예전 아버지와 같이 궁정 기사단에서 일했으나

○○주술사 라무우가 삼손에게 다가왔다. "도망가게 해주겠어요. 도망칠 수 있는 한 도망치도록 해요. 후후후…" 여유의 한마디. 과연 삼손은…

○○삼손은 일단 한번 적들에게 발각된다. 하지만 용사만이 지닐 수 있는 여유라고나 할까… 삼손은 미소를 지으며 묘지 쪽으로 도망친다

핀은 의외로 쉽게 성곽 마을에 들어올 수 있었다. 하지만 마을 사람들의 눈에는 불안이 가득했다. 특히 자신들의 영웅인 삼손이 도망다니는 것이 상당히 못마땅한 모양이다

○마리온국의 성곽 마을까지는 쉽게 들어왔으나 역시 성안으로는 들여보내 주지 않는다

○신족과 마족은 서로의 세계를 지상과 지하로 나누어 살게 되었다. 사진의 동굴을 통해 지하 세계로 갈 수 있다고…

지금은 정년퇴직하여 아이라의 성주로 재직하고 있는 카라하드의 밑에서 기사가 되기 위해 수련 중이다.

핀이 평온한 나날을 보내고 있을 무렵 번들국에는 커다란 이변이 일어났다. 몬스터들이 국토를 침공하여 국가 건국이래 유래없는 비상사태가 발생한 것이다. 이에 번들 국왕은 이 사태를 해결하기 위해 한 사나이를 국가 최고의 군사(軍師)로 임명하였다. 그의 이름은 슈타트. 모든 이들이 이 정체도 알 수 없는 사나이의 임명을 반대하였으나 국왕은 끝내 자신의 뜻을 관철시켰고 군사 슈타트는 몬스터에게 유린당한 국토를 회복하는 일환으로 마리온국을 침공하자는 계획안을 제시하였다.

어떻게 왕을 설득했는지는 알려지지 않았으나 결국 번들국의 마리온 침공은 순식간에 이루어졌다. 슈타트가 데리고 온 세명의 장군, 라무우, 욘, 다그드는 전광석화처럼 작전을 펼쳐 마리온이 침략을 알아차렸을 때는 이미 번들의 수중에 들어가 있었다.

이 소식을 들은 핀은 아버지의 안부를 걱정하며 드래곤 스타이너와 카라하드의 딸 아니, 그리고 이 소식을 전해준 아니의 오빠 벨시와 함께 마리온 성으로 향할 것을 결정하였다.

한편 번들을 지배하에 있는 마리온 성에 도착한 일행은 마리온 최고의 용사 삼손을 수배하며 분주히 움직이고 있었다. 그들은 삼손이 나타나지 않으면 마리온의 에드워드 왕자를 처형하겠다는 협박까지 서슴치 않았다. 결국 그들 손에 잡히고 마는 삼손. 과연 핀 일행은 어떠한 행동을 취할 것인지?

슈타트의 삼장군

욘

괴상하게 생긴 마도사. 외모에 걸맞게 이기기 위해서라면 수단과 방법을 가리지 않는 비열한 성격의 소유자이다

삼장군의 두뇌적 역할을 담당하고 있는 것같다. 역시 몸을 움직이는 타입은 아닌 듯

라무우

삼장군의 홍일점. 저주를 특기로 하는 여자 주술사이다. 욘과는 대조적으로 활발하면서도 냉정한 성격을 지닌 것같으나 화가 나면 이성을 잃어버린다는 단점(?)도 가지고 있다. 그녀의 무시무시한 저주 공격이란 대체 어떤 것일까?

주술과 저주를 사용하는 여성. 무서운 상대가 될 것같다

다그드

보우건의 위력과 그 정확도만을 놓고 따지면 그를 이길 자는 이 세상에 아무도 없다. 삼장군 중에 유일한 육체파인 그는 활을 이용한 요인 암살에도 능하다

마법의 화살을 이용하는 보우건인 탓에 크기가 상당하다. 물론 살상능력도 크기에 비례하는 법

그로우 쉐이딩에 의한 초입체영상

신들의 탑 이벤트에서 볼 수 있는 입체영상의 필드 맵은 정말 감탄을 금치 못할 정도로 아름답다. PS의 폴리곤 처리능력이 뛰어나다는 것은 이미 알고 있는 사실이었지만 거기에다가 옷을 입히고(텍스처 매핑), 그림자를 먹임(그로우 쉐이딩)으로 인해 창조되는 놀라운 영상은 이때까지 RPG에서는 경험할 수 없었던 새로운 장르의 개척일 것이다. 사진이 아닌 실제화면을 보면 본지에 게재된 사진보다는 몇배나 큰 감동을 느낄 수 있다.

고국을 생각하는 에드워드 왕자. 그의 행방은 대체…

아름다운 풍경에 귀여운 소녀가 등장

○○핀과 스타이너가 탑에 올라가자 그곳에는 웬 노인이!!

전투 國家
국 가

전투의 시간이 다가왔다!

금년 가을부터 내년 봄까지 대작급의 작품이 쏟아져 나올 것으로 보이는 시뮬레이션 시장. 이미 미소녀 게임을 필두로 많은 타이틀이 발표되고 있는 실정이다.

■소니엔터테인먼트 ■시뮬레이션 ■5,800엔 ■발매일 미정

전투국가. 이 말만 들어도 어떠한 풍경이 머리속에 그려질 것이다. 지형을 무시하고 질풍같이 달리는 전차, 백색의 연기를 토하며 구름을 찢으며 날아가는 전투기, 그리고 조용하게 격렬한 레이다전을 펼치는 항공모함과 구축함. 그런 광경이 그려지는 당신을 위해 이 「전투국가」는 탄생하였다. 강철의 몸을 가지고 불꽃을 내뿜는 현대병기들의 가상전투. 그것이 「전투국가」의 진정한 모습이다.

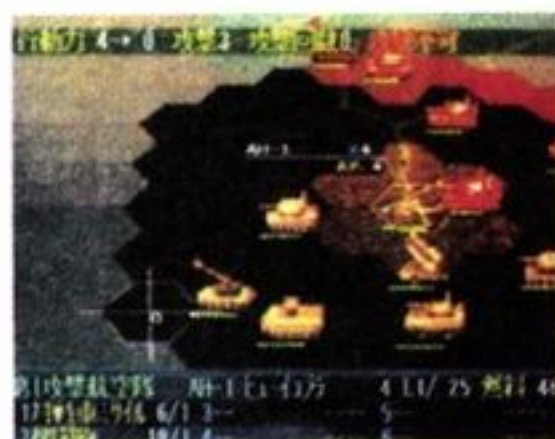
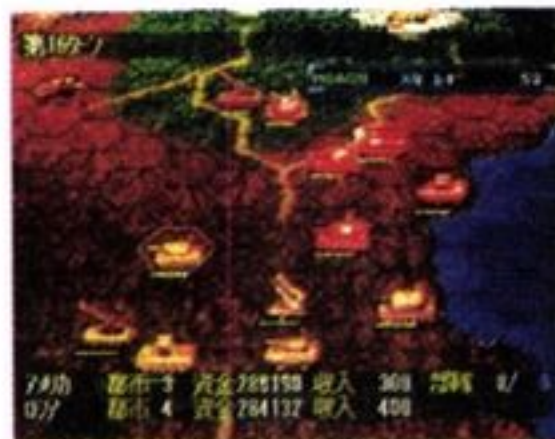
경이적 신시스템

행동력과 응력

유니트의 최대 행동력이 높다면 몇번이고 다시 움직일 수 있다

명작 「대전략」시리즈의 흐름을 이어받은 헥스를 사용한 전투 시뮬 「전투국가」! 그러나 모두 새로운 룰을 도입하여 시스템의 숙련도를 비교도 안되게 높혀놓았다.

신 시스템이란 「행동력 룰」과 그에 대항하기 위한 「응격 룰」이란 요소이다. 지금까지의 전투 시뮬들은 「1회 움직여 공격」이란 턴제도를 채용하여 유니트의 능력을 구분짓는 것은 한번에 얼마나 멀리갈 수 있느냐는 이동력뿐이었다. 각기 다른 능력을 지녔음에도 모든 유니트는 1턴에 1회공격이란 제한속에서 싸워왔던 것이 여지까지의 전투 시뮬의 한계였다. 하지만 전투국가에서는 이와는 달리 「행동력」이란 룰이 있어 최대 행동력이 큰 유니트는 공격회수도 늘어 치고빠지는 등의 전법을 사용할 수가 있게 되었다.

이렇게 되면 빠른 유니트의 강한이 비약적으로 뛰어버리는데 그것을 방지하기 위해 사정거리에 있으면 반격을 가할 수 있는 「응격룰」도 함께 채용하였다.

공격한 뒤 후퇴하는 히트 앤 런식의 작전도 구사할 수 있다

도시의 기능-성장하는 도시

도시의 기능을 잘 이용하여 전황을 유리하게 이끌자

「전투국가」의 또하나의 특징은 바로 "도시"에 관한 룰이다. 플레이어는 자신만의 도시를 만들어 육성시킬 수 있다. 각각의 도시들은 자원을 사용하여 도시의 규모나 생산력 보충력 등 전투에 관련된 여러 요소들을 향상시킬 수 있다. 그래서 이 도시의

기능을 잘 이용하여 자신의 진지를 전투중 빠른 단계로 만들어가는 것 역시 상황을 유리하게 이끌 수 있는 지름길이 될 것이다.

자신만의 특별한 도시를 디자인해보자

병기의 성능 체크

「전투국가」의 또하나의 묘미가 바로 완전 3차원 영상으로 이루워진 「현대 병기」이다. 각각의 수많은 병기들이 서로 교전하는 상황은 전투가 발생될 때 자동으로 계산되어 표시된다. 그 데이터들의 모임이 바로 「무기의 성능체크」기능이다. 이것으로 좋아하는 병기를 어떻게 연출하는지를 알 수 있게 된다.

수많은 병기

손에 땀을 쥐게 하는 뜨거운 전차전!!

장렬한 비주얼으로 높은 드라마성을…

일부 역사를 등외시하고 만들어진 시뮬들은 스토리성이 떨어진다는 떨칠 수 없는 숙명을 지니게 된다. 특히 현대전양상의 병기위주 전투 시뮬은 더하다. 하지만 「전투국가」는 보는 이를 압도해 버리는 엄청난 위력의 비주얼로 그런 단점을 완전 커버해버렸다. 아래 사진들은 보면 알듯이 이 게임은 「호쾌함」을 위주로한 화면구성을 지향한다. 전투기가 가볍게 창공을 누비고 중후한 전차가 지면을 육중한 중량으로 짓밟으며 대공전차가 적의 헬기를 단숨에 날려버리는 그런 화면을 말이다. 이것은 모두 풀폴리곤으로 그려진 병기의 정밀함과 3D공간의 아름다운 움직임, 풀서라운딩의 초박력 사운드의 힘을 빌어 가능케 된 것이다. 전투국가는 이런 영화와 같은 화면으로 플레이어를 압도해버릴 만한 장대한 전쟁을 안방에서 체험할 수 있도록 해줄 것이다.

생명을 가진 병기들의 움직임!!

잠깐만 블루 시카고 부르스

리버힐 소프트/11월 22일 발매

실사도입한 영상을 충분히 사용한 어드벤처 게임이 IBM, 3DO에 이어 플레이 스테이션에도 등장한다. 주인공은 형사인 JB 하롤드. 애인이기도 한 동료 형사의 의문의 죽음을 둘러싸고 형사 하롤드는 연속살인사건에 휘말려 간다.

SCE가 내놓은 박력만점의 슈팅 배틀

HORNED OWL

혼드 아울

Hit Hard & Fast

총을 난사하는 쾌감을 맛볼 수 있는 새로운 감각의 3D 슈팅 게임이 SCE에서 발매된다. 오프닝과 각 스테이지의 중간중간에는 애니메이션으로 구성된 비주얼이 흘러나오기 때문에 애니메이션 팬들에게도 즐거운 소식이 아닐 수 없다.

장르:슈팅 / 제작사:SCE / 발매일:12월 예정 / 가격:미 정

법의 이름으로 악을 저지하라!

때는 서기 2055년 전투용 로보트를 사용한 과격한 테러리스트들에 대응하기 위해서 강력한 무장을 지닌 전투집단이 구성되었다. 플레이어는 이 대 테러집단 기동대인 '기갑 기동대'의 일원이 되어서 테러리스트들을 상대로 대활약을 하게 된다. 각 스테이지는 폴리곤으로 표시되어 메카닉의 박력이 한층 더 풍겨나오며 고공에서의 침투, 건물들의 파괴 등이 더욱 입체적으로 표현될 것같다.

적들의 소굴로 돌진! PS의 폴리곤 표시 능력이라면 이러한 장면도 스피드를 늦추지 않고 표현할 수 있다

총을 난사하여 적을 쓰러뜨린다. 온몸으로 느껴지는 쾌감이 이 게임의 장점이다

2P 동시 플레이도 가능하여 아케이드 못지않은 박력을 구사할 것 같다

화면 좌상의 얼굴에 주목! 보스 전 등의 큰 전투 전에는 이와 같이 동료들과의 통신도 주고 받을 수 있다

혼드 아울을 위해 별매되는 특수 총

패드나 마우스로도 플레이가 가능하나 역시 이런 타입은 제대로 된 총으로 즐기는 것이 제격이다. 코나미에서는 이 게임에 대응되는 전자총을 제작 시판할 예정으로 이것을 사용하면 더욱 실재감 넘치는 게임을 즐길 수 있다.

두명의 주인공 캐릭터+Æ

료우 케이트 마르고

코나미의 대작 「트윈비」가 RPG로 변신!

트윈비 미라클

신비한 벨(BELL)의 대륙

코나미의 슈팅 게임인 트윈비에 등장하는 인기 캐릭터를 통하여 세계관을 재구성하여 만들어지는 트윈비 RPG는 비주얼이 화려하면서도 코믹한 전투장면, 그리고 영원히 변치 않을 파워업 시스템인 '벨 체인지 파워업'을 모두 갖추고 유저들의 앞에 당당히 섰다.

장 르	롤플레잉
제작사	코나미
발매일	미 정
가 격	미 정

최고의 두뇌와 판단력이 열쇠

「트윈비 미라클」의 무대가 되는 것은 돈부리 섬의 동방에 위치한 파에리어 대륙. 이 대륙에 이상한 에너지를 감지한 시나몬 박사가 라이트, 파스텔, 민트로 구성된 트윈비 팀을 파견하여 이상현상을 조사한다는 시점에서 이야기는 시작된다. 트윈비란 시나몬 박사가 발명한 인공지능을 탑재한 만능 머신. 이 트윈비는 놀라운 인공지능을 이용하여 독자적으로도 활동할 수 있으나 인간을 파일럿으로 채용하여 더욱 향상된 성능을 발휘하게 설계되었다. 그 파일럿이 바로 라이트, 파스텔, 민트.

박사의 부탁을 받고 대륙에 도착한 3명의 파일럿들은 원인불명의 회오리를 만나 그만 뿔뿔이 흩어지고 만다. 회호리는 대륙 전체를 덮고 있는 이상한 구름이 아무래도 원인인 것같은데… 이렇게 대륙에 홀로 떨어지게 된 라이트는 밀이라는 소년의 도움으로 다시 흩어진 동료를 찾으면서 이 구름을 발생시켰다는 로보트 군단 "다크 아미"와 격돌하게 된다.

트윈비

시나몬 박사의 처녀작. 손바닥만한 크기에서 사람을 태울 수 있을 만한 크기까지 자유자재로 동체를 변화시킬 수 있다

라이트

시나몬 박사의 손자이자 그의 걸작품 트윈비의 파일럿. 공부는 싫어하지만 웬일인지 메카닉에 관해서는 해박한 지식을 가지고 있다. 낙천적인 성격의 소유자이긴 하지만 근성만은 누구에게도 뒤지지 않는다

파스텔

라이트의 친척인 소녀. 평소에는 얌전하고 상냥하나 한번 화가 나면 그때부터는 누구도 그녀를 말리지 못한다. 이것이 단하나 파스텔이 지니고 있는 옥의 티

윙비

트윈비의 파트너 기체이며 파일럿은 파스텔. 신체조가 특기인 그녀(?)는 그에 걸맞는 필살기 "리본 어택"을 지니고 있다

민트

파스텔의 동생. 아직 어린아이인데도 불구하고 게인비를 조종하고 있다

게인비

민트를 지키는 일종의 보육 머신. 그러나 트윈비, 윙비와 비교하여 그 성능은 절대 떨어지지 않는다

살아남기 위한 철저한 두뇌 플레이

BIO HAZARD

액션과 어드벤처의 요소를 복합한 서바이벌 공포게임이 등장했다. 공포의 관에서 무사히 살아 돌아오기 위해 목숨을 걸고 전투를 펼쳐 나간다. 캡콤 최초의 폴리곤 게임인 바이오 하자드는 마치 한편의 공포영화를 보는 듯한 착각을 불러 일으킬 정도로 생생한 공포를 그대로 표현하고 있다.

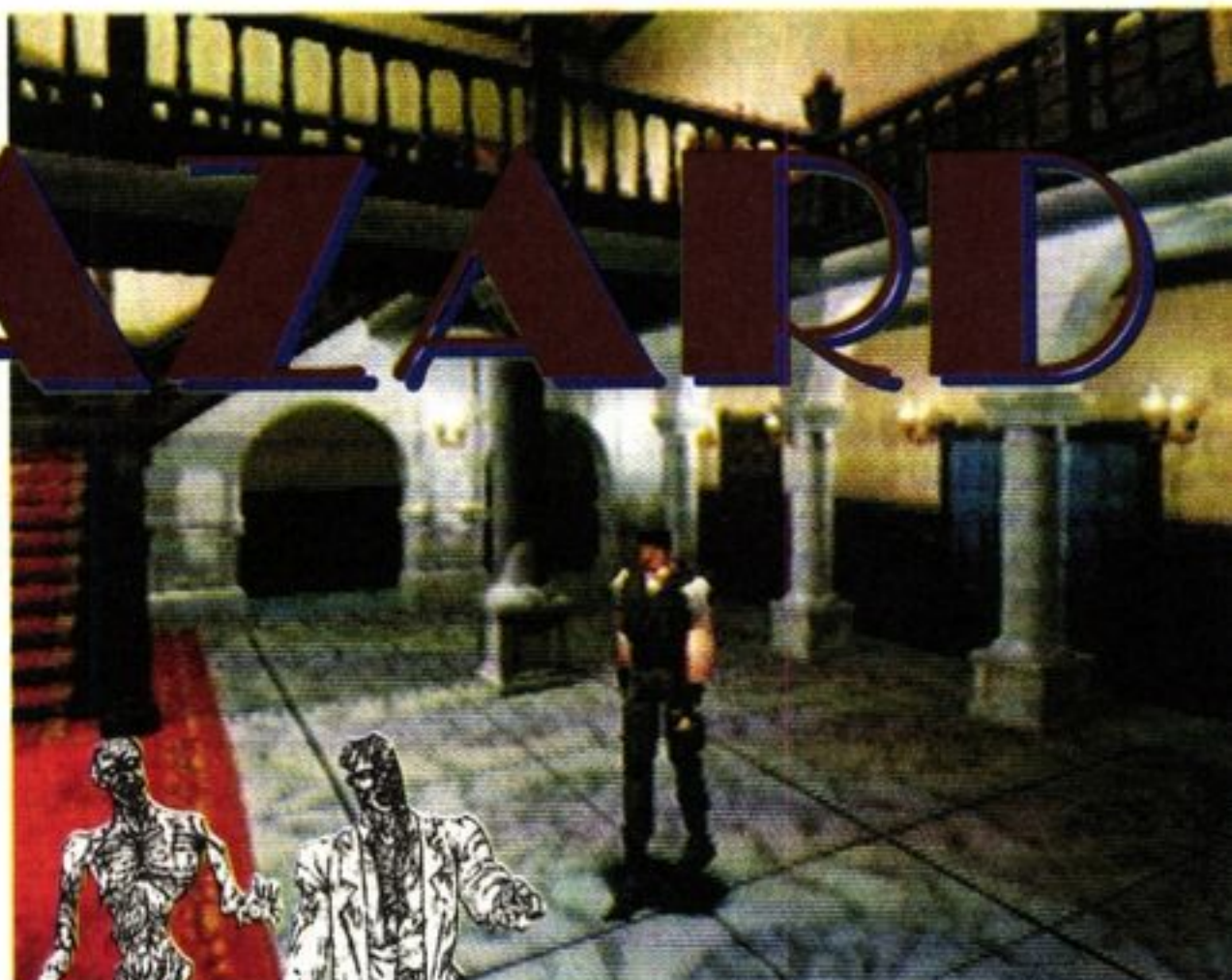
장 르	액션 어드벤처
제작사	캡콤
발매일	미정
가 격	미정

최고의 두뇌와 판단력이 열쇠

장르는 '서바이벌 호러'라고 불리우는데 게임의 목적이 말 그대로 공포에 대항하여 살아남는데 있기 때문이다. 무시무시한 몬스터들이 시시각각으로 습격해 오고 붉은 피가 난자하는 초공포 분위기의 드릴러물이기 때문에 심장이 약한 유저들은 플레이를 자제하는 것이 좋을지도 모르겠다.

남성 캐릭터 크리스와 여성 캐릭터 질 중, 한명을 주인공으로 선택하여 각기 다른 시나리오를 클리어 해나가야 한다. 이들과 행동을 같이 하는 동료들도 물론 등장하지만 호러 분위기의 서바이벌 게임에 죽음은 필수적인 요소이기 때문에 게임을 진행함에 따라 여럿이 비참하게 죽어나갈 수도 있다. 선택한 주인공 캐릭터, 살아남은 동료의 수, 저택으로부터의 탈출 방법 등에 따라 그때 그때의 시나리오는 판이하게 변화한다.

❶적은 의외의 곳에서 튀어나온다. 순간 포착이 늦으면 플레이어의 생명은 이미 없어진 것이라 생각하라

❷❸여러 시점에서 주위를 살펴볼 수 있다. 적어도 자신의 주위에 안전성 정도는 철저히 해두지 않으면 안되겠지

적은 좀비?

이 게임에서 대부분의 적은 좀비이지만 이 일러스트에서도 알 수 있듯이 두 좀비는 서로 다른 생김새를 하고 있다. 이와같이 같은 좀비라도 여러종류가 준비되어 있다는 사실

시점의 자동전환

게임의 내용은 거대한 저택을 탐사하는 리얼타임 3D 폴리곤 호러. 물론 가구의 뒷부분이라든가 복도의 커브, 사각지대 등의 직접적으로는 보이지 않는 곳에도 적이 숨어있거나 아이템, 또는 수수께끼의 실마리가 되는 힌트가 숨겨져 있기도 하다. 그럴 때 도움이 되는 것이 바로 시점 자동전환 기능이다. 플레이어가 일일이 시점을 변환시키지 않아도 알아서 여러 시점에서 한장소를 비춰주기 때문에 완벽한 탐색이 가능하다. 특히 리얼타임으로 진행하는 몬스터와의 전투 시에 유용하게 쓰이는 시스템이다.

반드시 싸우는 것만이 방법은 아니다

게임의 목적은 적을 물리치는 것이 아니지만 적이 상대적으로 월등히 강하기 때문에 무턱대고 덤비다가는 아무리 약해 보이는 상대에게도 당하고 마는 것이 이 게임의 현실이다. 적을 만나면 피하는 것이 대부분이겠지만 만일 적을 쓰러뜨려야만 한다면 어떻게 전략을 세워 공격하느냐에 승패가 달려있다. 하지만 뭐니뭐니해도 가장 중요한 것은 온갖 지혜를 총동원하여 될 수 있으면 전투를 회피하는 것이다.

리지 레이서 레볼루션

RIDGE RACER REVOLUTION

플레이 스테이션의 초기 명작 레이싱 게임인 리지 레이서 가 파워 업해서 돌아온다! 그 이름은 리지 레이서 레볼루션 . 아케이드용과는 또 다른 재미를 느낄 수 있는 리지 레이서 레볼루션은 플레이 스테이션 팬이라면 절대로 놓칠 수 없는 게임임에 틀림이 없다.

장 르	레이싱
제작사	남코
발매일	12월 예정
가 격	미정

레이싱 게임의 혁명이 일어난다!

현재의 개발도는 약30%. 이 단계에서 전작과 비교해봐도 그래픽의 질이 향상되었고 기능적으로도 충분히 파워 업되었다는 것을 알 수 있다.

화면 가운데 위쪽에 백 미러가 달렸다. 후방을 확인할 수 있으므로 뒤따라오는 자동차를 견제하기에 좋다

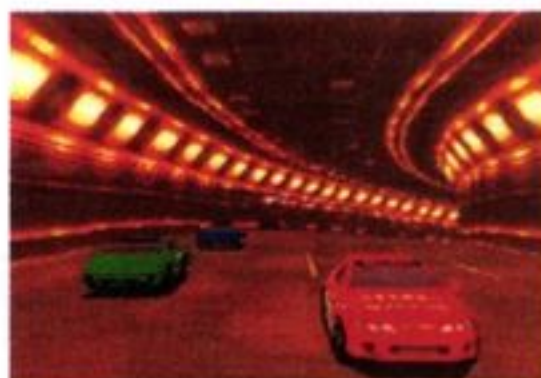
사용할 자동차도 자유롭게 선택 가능. 그중에서도 F/A레이싱은 밸런스가 잘 잡혀 있어 초보자가 사용하기에 적합하다

전작과 같이 시점변경도 자유롭다. 플레이어가 운전하기 편한 시점으로 최고 주행시간을 내보자. 여유가 있다면 게임 간판에 주목하시기를…

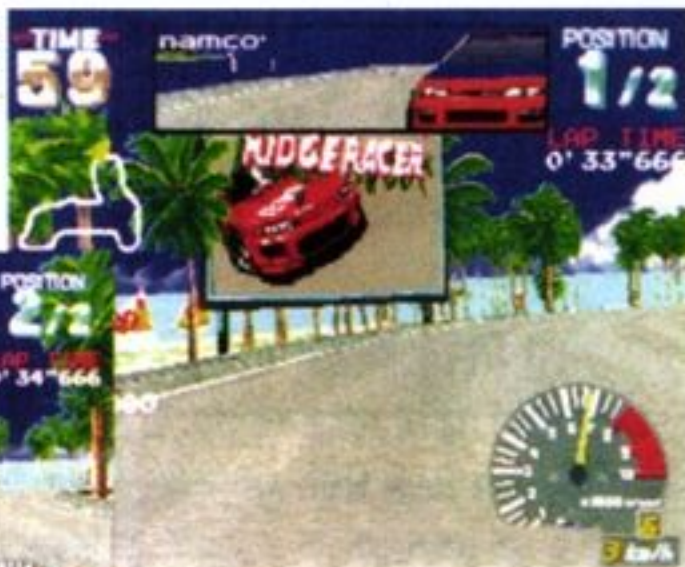
상급자를 위한 옐로우 솔발로우. 뛰어난 가속력과 최고속 스피드가 매력적인 자동차. 커브의 각도가 나쁘더라도 드리프트로 커버하도록 하자

새로운 모드 추가로 파워 업

이번 「리지 레이서 레볼루션」의 가장 큰 변경점은 새로운 모드의 추가를 들 수 있는데 플레이어가 좋아하는 코스를 혼자서 자유롭게 달릴 수 있는 '프리 런'이 추가되어 있다. 게다가 컴퓨터와 1대 1로 승부할 수 있는 타임 트라이얼도 모든 코스에서 가능케 되었고, 각 코스마다의 베스트 타임을 메모리 카드에 세이브할 수 있다.

통신 대전 실현

화면 오른쪽 위에 '통신대전가능(通信對戰可能)'이라는 문자가 표시되어 있다. 사진과 같은 데모는 통신플레이가 가능한 상태가 아니면 표시되지 않는다

또한 이번 리지 레이서에는 통신케이블을 연결하면 2인 통신대전이 가능하다. 단, 대전을 하려면 통신케이블 이외에 플레이 스테이션과 리지 레이서 레볼루션 소프트웨어, 모니터가 각각 별도로 필요하다. 또한 가장 중요한 대전할 상대를 잊지 않도록.

이 사진은 뒤따라 가는 2등 자동차에서 본 시점. 바로 앞에 있는 자동차가 라이벌 자동차다

선두 자동차에서 본 화면. 백 미러를 이용하여 후속 자동차의 상태를 훤히 알 수 있다

남국의 분위기가 넘치는 초급 코스

해안선이 펼쳐진 리조트 부지를 200Km 이상의 속력으로 달려가는 초급 코스는 전작보다 거리가 짧아지고 완만한 코너로 구성되어 있다. 도로의 폭도 넓어 처음 플레이하는 사람도 안심하고 달릴 수 있는 코스다.

그러나 이러한 쉬운 코스에서도 여러가지 주의해야할 곳이 있다. 먼저 직선도로를 달린 다음에 나오는 터널이 대표적이다.

특히 스타트할 때에 라이벌 자동차들도 천천히 움직이며 가속하기 시작하므로 이 때에 접촉에 의한 감속 등의 사고가 일어나기 쉽다. 또 전체적으로 도로의 높낮이 차가 심하게 되어 있으므로 오르막길에서 가속해두는 것이 속력을 낮추지 않는 지름길이다.

남코의 최신작 '알펜 스키'의 간판도. 이외에도 여러가지 남코의 게임들이 숨어 있다

BOXER'S ROAD
복서스 로드

BOXER'S ROAD

9월 8일에 발매된 플레이스테이션 최초의 복싱게임 복서스 로드. 이번호는 복서의 육성과 실전 테크닉을 소개한다.

장 르	육성 스포츠
제작사	NEW
발매일	95년 9월 8일
가 격	5,800엔

세계챔피언으로의 길 육성편 복서의 자질을 최대한으로 끌어 올리자

세계챔피언의 자리를 노리는 긴 싸움이 시작되었다. 라이벌들을 떨쳐버리고 정상에 서기 위해선 무수한 노력이 필요하다. 먼저 완벽한 연습메뉴로 챔피언의 몸을 만들자.

어느타입의 복서로 할 것인가

복서스 로드에는 크게 나누어 3가지 종류의 복서가 있다. 자신이 선택한 캐릭터의 성격과 체격 등을 고려하여 그 캐릭터에 걸맞는 타입의 복서로 만들자.

여러 성격의 선수들이 존재

스피드 타입

스피드 중시형으로 날카로운 펀치를 지니고 있다. 그렇기 때문에 근력보다는 스피드를 상승시키는 훈련에 의해 만들어진다.

파워 타입

한발의 펀치가 비할 데 없이 무거운 선수. 양보다는 질 위주의 펀치를 날리는 파워 타입은 근력상승을 가장 중요시한다.

체력 타입

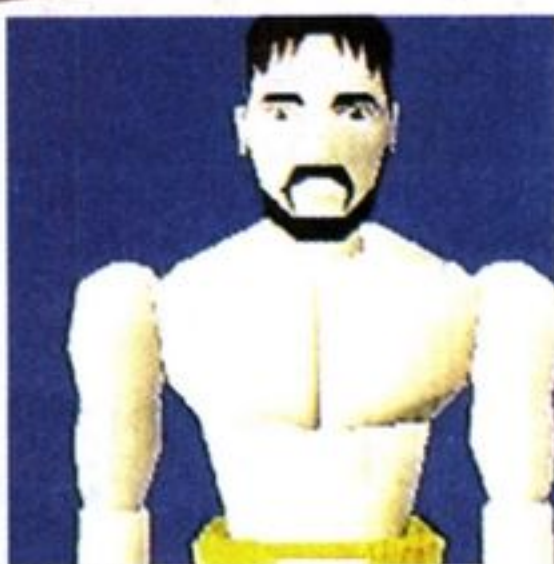
바닥이 보이지 않는 스테미너로 적을 때려 눕히는 타입. 때려도 때려도 쓰러지지 않는 그의 모습은 대전자에겐 공포가 된다.

스케쥴에 신경을 써라!

매일 같은 연습만으론 성장하기 힘들다. 다음 시합이 2개월후로 결정이 됐다면 시합 당일날의 컨디션이 최고조에 오르도록 스케쥴을 조정하지 않으면 안된다.

시합 2월전부터 스케쥴을 짜는 것이 제일 무리가 없다

시기	내용
시합 2개월전	먼저 선수의 몸을 만든다. 능력을 신장시키기 위한 시기이므로 중량에는 그다지 신경쓰지 않아도 된다.
시합 1개월전	이제 슬슬 체중에도 신경을 써야할 시기이다. 애써 실력을 키워놔도 체중조절에 실패하면 모두 도루묵이 된다.
시합 1주일전	체중과 컨디션에 온 신경을 기울어야 할 시기. 피로가 싸이지 않을 정도만 식사제한을 둔다.
시 합	

효율적 트레이닝으로 실력상승

트레이닝은 9종류가 있는데 모두 1주단위로 이루어진다. 트레이닝을 하면 각 패러미터들이 성장한다. 하지만 너무 짧게 끊어서 이것저것 하게 되면 오히려 역효과가 나게 되므로 주의하자.

복서 타입에 합당한 훈련

참 고 근육과 피로도에 대하여

트레이닝은 각 능력을 상승시키는 동시에 피로도 역시 축적시키게 된다. 일정량의 피로가 쌓이면 아무리 연습을 해도 별다른 효과를 기대할 수 없게 된다. 또 근육은 스피드 중시의 복서에겐 천적. 근육이 늘면 펀치 스피드가 줄어들므로 주의하길 바란다.

스피드 타입의 선수에겐 근육이 붙는 연습은 피하게 하자

피로도가 쌓이면 트레이닝의 효율이 급격히 떨어진다

트레이닝	⊕요소	⊖요소
로프 스키핑	풋워크, 피드	특별히 없다
로드 워크	체력, 스테미너, 풋워크 스피드	특별히 없다
샌드백	타격력	피로급증
미트 치기	테크닉, 몰아붙이는 스피드	특별히 없다
섀도우	테크닉, 감량	특별히 없다
메디신 볼	예리한 펀치력	무거운 펀치력
복 근	스웨이 스피드	피로급증
웨이트 리프팅	무거운 펀치력	예리한 펀치력
펀칭 볼	펀치 스피드	특별히 없다

감량에 대해서

식사를 연습량과 스케쥴에 맞게 조정하지 않으면 선수는 절대 성장할 수 없다. 아래 열거된 3대 영양수치를 잘 이해하고 자신의 복서 타입에 맞게 식사 조절을 하자. 아무 생각없이 감량을 했다간 피로에 짓눌린 복서가 되어 버린다.

①단백질 요소를 조합한 고분자 유기화합물질의 총칭. 동식체의 주성분중하나로 근육을 파워업하는데 없어서는 안된다.

②지방질 탄소원자가 고리처럼 연결되어 결합된 아미노산의 총칭. 스테미너의 원천이 되어 트레이닝으로 소모되지 않고 남은 것은 체내에 축적되어 버리니 주의할 것.

③당질 탄수화물형태로 제공되는 영양분. 인간에게는 마치 차의 가솔린같이 움직이는데 없어서는 안되는 중요한 요소. 감량시 이것이 부족하지 않도록 신경을 써야한다.

영양분의 배분에 신경쓰자

스케쥴에 맞추자

식사하는 것도 선수의 스케쥴에 맞추어 조절해야 한다. 대전 상대와의 규정 중량을 고려하여 시합 당일 최상의 컨디션으로 시합에 임할 수 있게 하는 것이 바로 트레이너의 일이다.

무리한 식사제한은 선수의 피로도를 가중시키고 각 능력의 성장에 지대한 악영향을 미친다. 선수가 생활중 자연스럽게 감량이 되도록 노력하자. 1주간의 체중과 각능력의 증감을 고려하여 그에 맞는 영양소를 보충해주자.

스케쥴에 맞는 식사계획을 세우자

세계챔피언으로의 길 실전편 복서는 주먹에 운명을 건다

복서로서의 성장과정도 중요하지만 시합에서 패배한다면 그것은 이미 복서로서의 실격을 말한다. 여기선 시합에 이기기 위한 테크닉을 공개하겠다.

실제 복싱에서는 일격으로 다운을 노리는 무거운 펀치의 복서, 1발의 위력은 대단치 않으나 전광석화같은 스피드로 무수한 펀치를 날려 피로를 축적시켜버리는 타입의 복서같은 여러종류의 복서가 존재한다. 여러분은 타입을 잘 이해하여 그에 맞는 전법을 구사해야 한다.

강렬한 하드펀치가 작열

철저한 기본기로 승부!!

트레이닝으로 아무리 선수의 기량을 높혀놓았다 하더라도 플레이어의 실력이 따라 주지 못하면 아무 소용이 없다. 복서의 능력을 살리는 것도 플레이어고 죽이는 것도 플레이어다. 이제 그 다채로운 테크닉을 공개하겠다.

풋워킹

공격과 수비 어느 관점에서 평가해도 중요한 풋워크. 방향키를 이용 전후좌우로 움직이는 것 이외에도 같은 방향으로 두번 입력하면 빠른 스텝으로 이동하는 것도 있다. 풋워트 스피드를 올린 뒤 이것을 사용하면 「나비처럼 날아 벌처럼 쏜다」라는 화려한 전법도 구사할 수 있게 된다.

○백 스텝으로 상대의 사정거리에서 벗어나자

○사이드 스텝으로 움직이면서 상대를 코너로 몰아붙이자

방어

방어에는 가드와 스웨어백, 더킹과 같은 전법이 있다. 상대에 따라 그에 맞는 방어를 펼치는 것이 좋다.

가드 **R1버튼을 누르면서 방향키를 조정, 가드할 부위를 결정한다. 상대방의 펀치를 파악하여 그에 따라 가드를 하자.**

R1+

얼굴을 가드하는 모습. 그 상태에서는 복부가 비게 되니 주의할 것

R1+

어깨를 내려 복부를 가드하는 모습. 덕킹과 함께 콤비네이션을 펼치는 것이 좋다.

스웨어와 더킹

R2버튼과 방향키를 조합하여 상반신의 움직임으로 상대의 펀치를 회피하는 방어 기술. 이것이 시합의 승패를 좌우한다할 정도로 중요한 기술이다.
이것과 공격을 연계하여 시합의 주도권을 잡자.

R2+

더킹. 몸을 구부려 상대의 펀치를 위로 흘려버리는 기술. 이것으로 상대의 펀치를 피하고 바로 상대의 보디에다 카운터 블로우를 날리자

R2+

스웨어. 상반신을 뒤로 빼서 얼굴을 노리는 펀치를 피하는 기술. 이것을 하기 위해선 상대의 움직임을 재빨리 파악하는 힘이 필요하다.

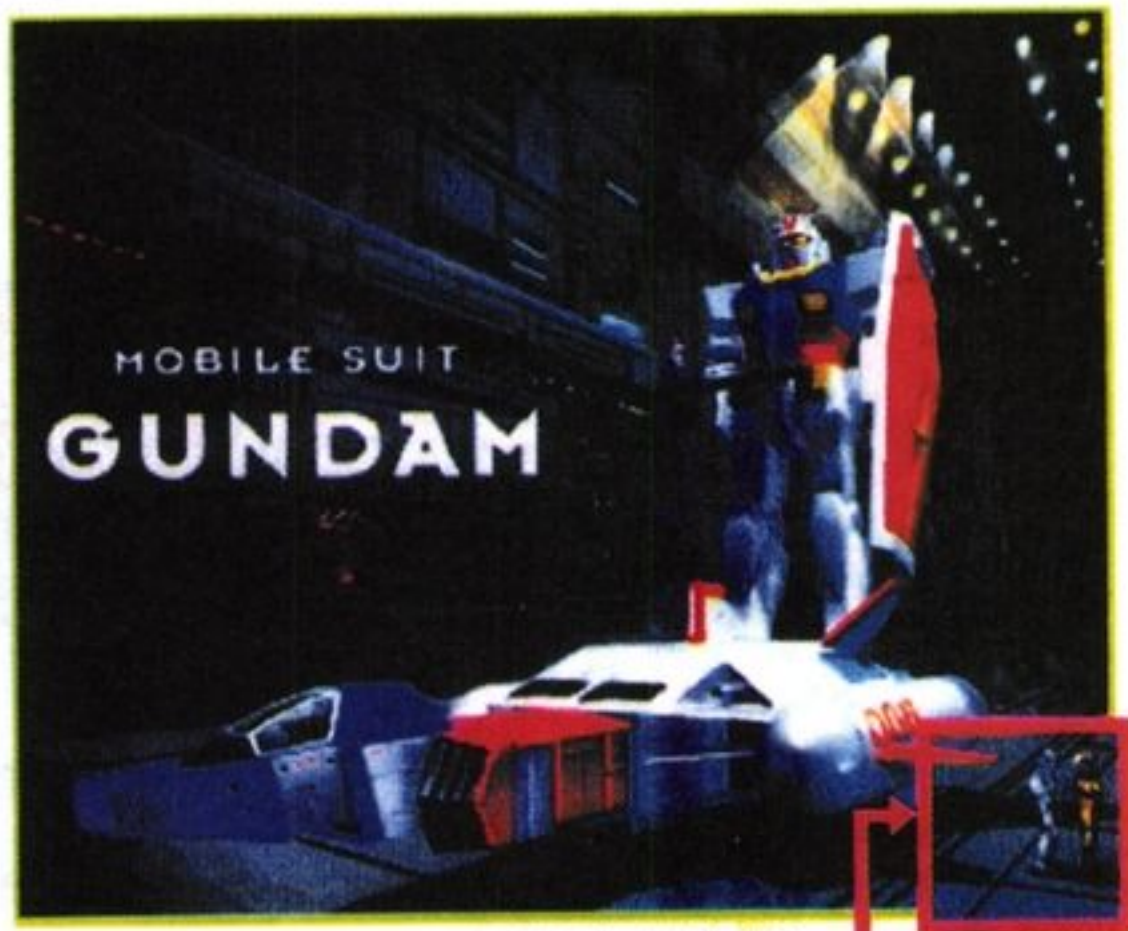
기동전사 건담

숨겨진 비밀 대공개

'건담에 타고 싶다!' 이런 소원은 건담을 본 애니메팬이라면 누구나 한번씩 해봤을 것이다. 이제 그 소원을 들어줄 만한 게임이 등장했다. 그것은 바로 PS판 건담 ! 이제까지 게임화된 건담 시리즈와는 차원이 다른 완성도로 우리앞에 성큼 다가왔다. 이정도로 리얼하게 재현할 수 있었던 것에는 PS의 기능도 한몫을 했음에 틀림없다. 어쩌든 초대 RX-78의 이야기를 그린 이게임에 대해 철저해부를 해보자

엔딩만으로 게임을 만족할 수 없다

엔딩을 보았다 해도 아직 싸움은 끝난 것이 아니다! 여러분은 아래 소개된 숨겨진 캐릭터를 발견했는지… 모든 것을 체크해가며 클리어하지 않았다면 다시한번 도전해 봄직도 하다. 아직 엔딩을 보지 못한 사람이라면 아래 소개된 정보를 참고하여 진행해 가기 바란다.

MOBILE SUIT GUNDAM

이 사진은 스테이지 7, 9, 10, 11의 시작하기 직전의 화면이다. 우측 하단을 보면 아므로와 세일러인 듯한 조그만 사람이 보인다. 역시 플레이어는 자신이 직접 파이럿이 되는 것이 아니라 아므로의 눈을 통해 게임을 몰입하는 것이었다

아무로와 세이라

스테이지 6에 조크가 출현!

스테이지6에 있는 지저에 조크가 출현한다는 것을 당신은 알고 있는지… 레이다에 걸리지 않는데다가 주인공을 보면 달아나므로 이곳저곳 살살이 찾아봐야 한다.

MSM-10 [조크]

수륙양용의 모빌슈트이지만 육상에서의 움직임은 둔하다. 무기는 두부에 1문, 양쪽 어깨에 4문씩 9문이 있어 다채로운 공격이 가능하다

수중으로 부터 쪼금 얼굴을 내었다가 주인공이 공격하면 달아나버린다. 하지만 일단 한번 나타나면 같은 장소에 계속나오므로 기다렸다가 얼굴을 내미는 것을 노려 공격하자

스테이지 셀렉트도 가능하다

오프닝의 CG비주얼이 흐를 때 좌, 셀렉트, L2, R1을 누르면서 스타트 버튼을 누르면 아래 사진과 같은 화면이 뜨는데 1~11스테이지까지의 스테이지를 마음대로 선택할 수가 있다. 이 비법을 사용한다면 놓치고 지나갔던 숨겨진 캐릭터도 확인할 수 있다.

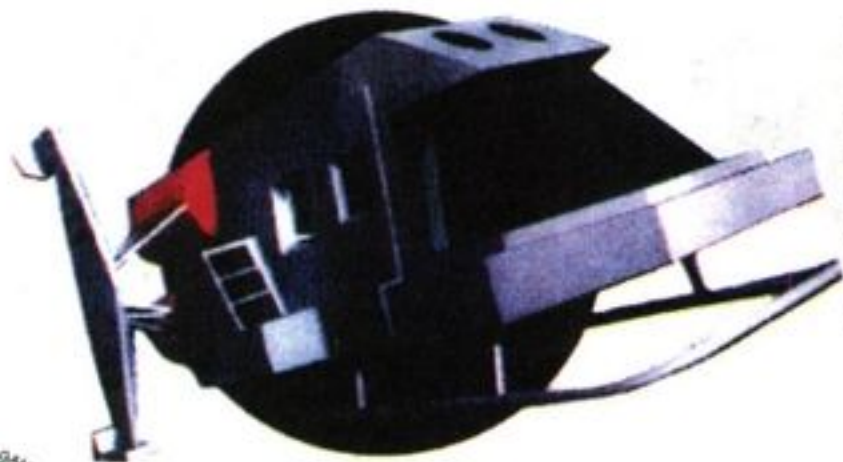
MOBILE SUIT GUNDAM

스테이지 셀렉트 화면

수중으로부터 조금 얼굴을 내밀었다가 주인공이 공격하면 달아나버린다. 하지만 일단 한번 나타나면 같은 장소에 계속나오므로 기다렸다가 얼굴을 내미는 것을 노려 공격하자

이 두기체는 엔딩에서만 등장한다!

코어 파이터

건담을 콘트롤하는 중앙의 유니트. 원래 탈출용 캡슐이지만 단독으로 전투도 가능하다. 뒤쪽에 보조 기속기를 달아 성능을 업그레이드 할 수도 있다.

……펀 치

화이트 베이스 승무원들의 탈출선. 원작이나 게임이나 엔딩에서는 빠짐없이 나오는 캐릭터이다.

게임에서 재현된 전투를 통한 원작비교

PS판 「건담」은 TV애니메판과 극장판의 가장 인상깊었던 전투 11개를 재현한 것이다. 폴리곤으로 그려진 MS와 CG비주얼의 완성도가 아주 높아서 건담 팬들도 아무 이질감없이 받아드릴 수 있을 것이다. 이번호에선 원작대로 재현된 싸움과 유감스럽게도 그렇지 못했던 싸움에 대해 알아보겠다.

재현 STAGE1 시동

제 1화 「건담 대지에 일어서다!!」의 전투. 건담이 일어서는 것까진 완벽하게 재현했으나 처음부터 라이플을 사용하는 것이 조금은 납득이 가지 않는다. 원작에서는 처음엔 발칸과 빔 사벨만을 사용했는데~.

재현? STAGE2 숙적

제 5화 대기권 돌입의 전투. 대기권에 낙하하기 시작하면서 불길에 휩싸이는 등의 연출이 매우 뛰어나 멋진 볼거리를 제공해 주고 있다.하지만 역시 지열필드로 건담을 대기권으로 돌입시키는 장면은 재현하지 못하였다.

재현? STAGE3 위협

제 12화 「지온의 위협」의 전투. 클리어 비주얼이 원작과는 약간 다르다. 원작에서는 그프의 채찍에 의해 건담의 팔이 잘리지만 PS판에서는 단지 무기가 잘릴 뿐이다.

재현 STAGE8 공포

제 36화 「공포! 기동 빅.잠」의 전투. 아군을 잃어 유감스럽긴하지만 슬레거가 돌격하는 장면은 정말 멋있다. 겨우 라이플 하나 가지고 빅.잠을 쓰러트린다는 것 자체가 좀 납득이 안가지만 그것 의외에 것은 충분히 소화해냈다.

재현? STAGE9 모략

제 37화 「테키사스의 공방」의 전투. 강과의 싸움이 우주공간에서 펼쳐졌는데 원래는 테키사스 코로니에서의 전투였다. 후반부의 구성은 완벽했지만 이런 곳에서 실수를 하다니 아쉽다.

재현? STAGE11 탈출

제 43화 「탈출」의 전투. 전반부에서 지온의 손을 파괴하는 것은 정말 손에 땀을 쥐게 한다. 하지만 마지막 클라이막스에서 샤아와 아므로의 일대일 백병전이 생략된 것은 건담의 팬으로서 정말 가슴 아픈 일이 아닐 수 없다. 게다가 난이도를 바꾸어도 엔딩이 변하지 않는 것도 약간 실망스럽다.

유감 자그레로와의 싸움

제 32화 「강행돌파작전」의 싸움. 카멜함대와의 싸움 이후 자그레로가 등장. 거대한 손과 빔으로 공격해온다. 으~~ 상상만해도 멋지지만 아쉽게도 PS판에서는 생략되었다.

유감 콘스콘과의 함대전

제 33화 「콘스콘 강습」의 전투. 역시 12기의 릭.돔대 건담. 이 싸움은 보는 사람에게 아주 깊은 인상을 남긴다. 빔 사벨로 전함을 베는 싸움도 게임에서 재현되었으면 더욱 변화무쌍한 게임이 될 것이었을텐데 아쉽다.

유감 루나츠 주변의 전투

제 3화 「적의 보급함을 막아라」의 전투. 폴리곤으로 그려진 구형 자크의 모습이 약간 비춰지긴 하지만 루나츠를 이용하여 우주전과 지상전을 혼합한 전투는 보지 못했다.

유감 아삼은 어디에…

제 18화 「아삼.리더」의 전투로 이전에 공개된 아삼의 메카를 보면 어딘가에 등장할 터인데 대체 어디 있는것일까?

재현 STAGE4 추격

제 24화 「추격 트리플 돔」의 전투.역시 아군기 메디어전송기와 코어 부스터도 등장한다. 생각같아선 "마틸다~~~~"라고 부르고 싶을 정도의 리얼한 CG가 돋보인다.

재현? STAGE5 고투

제 28화 「태평양 피에 물들다」의 전투. 양산형 즈고크가 출현하지 않은 것은 왜일까? 게다가 CG비주얼엔 엉뚱하게 간페리까지 등장한다. 즈고크와 그라브로와의 수중전이 돋보이는 스테이지.

재현? STAGE6 강습

제 30화 「작은 공방전」의 싸움. 전투는 재미있지만 샤아의 전용 즈고크와 아가이의 움직임이 이상하다. 짐을 태운 호버 크래프트를 몰고 돌입하는 우디중대좌의 비주얼이 불만하다.

재현? STAGE7 추격

제 31화 「잔지바르 추격」의 전투. 비그로에게 잡혀 끌려가면서 아므로가 기절. 화면이 보이지 않게 되는 연출은 훌륭했으나 그것 때문에 비그로의 움직임이 보이지 않게 되버렸다.

PS 흥미기획

SYNTHETIC DYNAMICS MODELING

폴리곤의 등장은 게임계의 발전으로 이어졌다

차세대 게임기가 발매된지 벌써 10개월이 되었다. 이제 '폴리곤을 사용하고 있다' 는 것으로 새로움을 느끼는 시대는 지나갔다. 당연한 것이겠지만 이제부터는 '폴리곤을 사용한다' 가 목적이 아니라 '폴리곤으로 무엇을 만들 것인가' 를 주제로 삼아야 한다. 최근에는 벌써 이러한 인식이 유저들에게 구체화되어 가고 있다. 이렇게 게임은 문자 그대로 차원이 달라지고 있는 것이다. 여기서는 그 폴리곤에 대한 게임의 변화와 폴리곤의 작성 순서에 대해서 이야기 하겠다.

GEOMETRY REDUCTION

COLOR REDUCTION

폴리곤의 등장으로 변모한 게임계

액션 게임

슈퍼 마리오 월드 (슈퍼패미컴)

점핑 플래시 (플레이 스테이션)

스포츠게임

슈퍼 화이어 프로레슬링 (슈퍼패미컴)

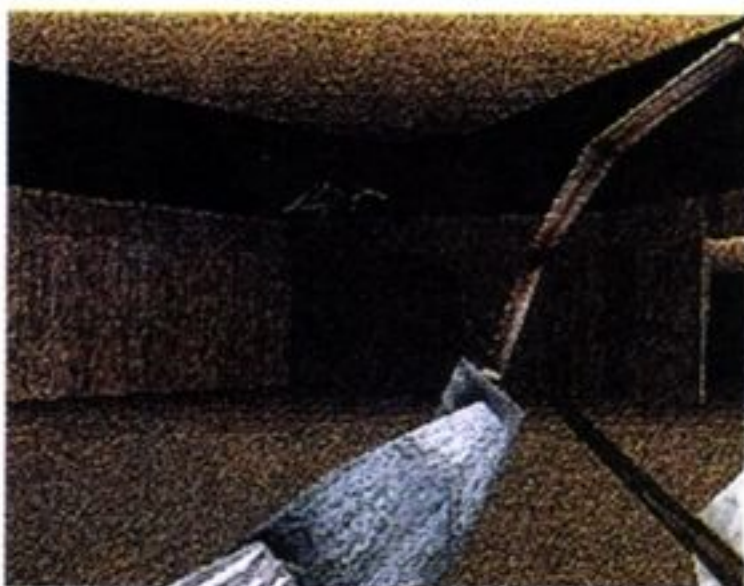
프로레슬링 투혼열전(플레이 스테이션)

대전전투

스트리트 화이터ZERO(아케이드)

제로 디바이드(플레이 스테이션)

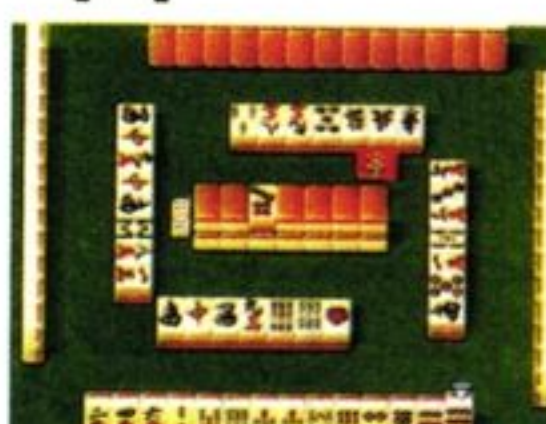
던전 RPG

던전 마스터(슈퍼 패미컴)

킹스필드II(플레이 스테이션)

레이스

F-ZERO(슈퍼 패미컴)

리지 레이서(플레이 스테이션)

마작

마작 스테이션(스탠다드 모드)

마작 스테이션(버철 모드)

어떤 분야의 액션 게임이 '마리오 타입'이라고 하는 언어로 일컬어지고 있는 것을 들은 적이 있다. 화면 중앙에 플레이어가 조작하는 주인공 캐릭터가 있고, 무대를 앞으로 진행하면서 차례로 나타나는 적 캐릭터를 주로 점프 액션으로 격퇴해 가는 것이다. 패미콤의 '슈퍼 마리오 브라더즈'로 확립된 이 스타일은 대전격투의 스트리트 화이터같은 존재로 이후 10년간에 걸쳐 액션 게임의 기본 스타일로써 계속 자리잡았다. 그러나 3D기법을 이용한 '점핑 플래시'가 이 스타일을 바꿔버리고 말았다. 점핑 플래시의 플레이 감각은 확실히 '마리오 타입'이면서 주인공 시점에 따라 독특한 부유감이 새롭게 가미되고 있다. 폴리곤을 사용함에 의해 기존의 틀을 부수는 예가 생겨난 것이다. 그렇다고 '마리오 타입'이 없어지는 것은 아니지만 '점핑 플래시 타입'도 이제부터는 환영받게 될 것같다.

다른 스포츠 게임도 마찬가지라고 할 수 있겠지만 실제로 모습을 나타낸 게임속에서 유저가 기대하는 것은 보통 자신들이 텔레비전이나 잡지에서 보고 듣는 현실 모습이 어느 쪽에서 충실히 재현되고 있는가 하는 것이다. 여기에서 예로 들고 있는 '화이어 프로레슬링'도 실제 이름은 아니지만 등장하는 캐릭터는 모두 실제로 존재하는 선수를 연상시키는 것으로 현실에서 그 선수가 사용할 것이라고 생각되어지는 기법이 거의 모두 사용되어 유저의 기대를 완전히 충족시켜 주고 있다.

결국 2D에 의한 표현은 간단히 기법을 사용한다는 '기호'에 지나지 않으며 거기에 기법의 '무게'나 '박력'까지 재현하는 것은 어렵다. 그것을 가능하게 하는 것이 바로 폴리곤 3D표현이다. '투혼열전'은 기법의 종류는 물론, 실제 선수의 움직임을 그 박력에 도달할 때까지 충실히 재현하여 그 가능성을 증명했다.

살아있는 인간이 갖는 움직임의 다이나미즘=약동감을 재현하는 수단으로써 이런식의 3D폴리곤은 더욱더 사용되게 될 것이다.

최초의 본격 대전 격투 게임이라고 한다면 '스트리트 화이터'가 있었다. 그후, 폴리곤이라고 하는 수단을 얻을 때까지 대전 격투 게임은 말하자면 '스화 의 아류'를 벗어날 수 없었다. 물론 검을 갖게 하거나 웃기게 보이려는 아이디어는 그것으로 재미있었지만 역시 스트리트 화이터를 벗어나기에는 불충분하였다.

그러한 대전격투 장르의 틀을 새롭게 바꾼 게임이 '버철 화이터'이다. 이 게임의 특징은 상대를 가격하는 느낌과 인간본연의 모습을 표현하기 위한 수단으로 폴리곤을 채용한 점이다. 이러한 추세에 따라 등장한 것이 '투신전'과 '철권'이며 대전격투 게임을 파워 업시키기 위해서 폴리곤을 활용하는 계기가 됐다. PS 최신 대전격투 'ZERO DIVIDE'에서는 위에 서술한 두가지 요소를 혼합하여 시도했다고 할 수 있다.

한편으로 2D 애니메이션으로도 대전격투 게임의 재미를 살린 '뱀파이어' 등의 게임을 보면 알 수 있듯이 앞으로 2D, 3D가 계속 병행해 나갈 것같다.

이 분야는 현재에 있어 3D의 기술의 활용없이 제작되는 일이 거의 없다고 해도 과언이 아니다. 리얼타임으로 미궁을 헤매는 공포감은 예전의 '던전 마스터'에서도 충분히 느낄 수 있었다. 하지만 플레이어 자신, 또는 적이 '거기에 있다'라고 하는 존재감을 이끌어 내기에는 플레이어의 시점으로 구성된 세계에서는 아무래도 한계가 나타나게 되었다. 그렇다고 하면, 예전부터 게임을 하고 있는 사람은 '위저드리'에서 창조력을 구사하는 여유가 있었기 때문일지도 모르지만 변모해가는 3D RPG를 부정할지도 모른다. 하지만, '킹스필드'를 본 뒤에 '위저드리'를 플레이해 보고나면 새로운 경험의 세계에서 현실로는 돌아올 수 없게 되어 있는 자신을 발견할 것이다. 그런 의미에서의 '킹스필드'는 '위저드리'로부터 졸업하기 위한 게임이라고 말해도 좋다.

레이스 게임만큼, 현재의 기술 수준이 확실히 반영되는 장르는 없다. 슈퍼 패미콤 본체와 동시에 발매된 'F-ZERO'는 당

시 최첨단 확대 축소 기능을 멋지게 활용한 재미있는 명작이었다. 하지만 역시 지금부터 게임을 하려고 하는 사람이 손에 쥐는 것은 '리지레이서'나 '데이토나USA'이다. 결국 하고 있는 장르는 같은 것이다. 그렇지만 아름다운 그래픽이나 박력으로 차별화 되가는 것이다. 그래서 실제, 리얼한 그래픽이 될 수록, 박력이 강하면 강할 수록 재미있어지는 것이 레이스 게임이라는 장르이다.

물론, 3D에서 모델링작업에 의해서 실제로 차의 움직임을 보다 충실히 재현한다고 하는 방향성도 있다. 하지만 게임으로 만들어진 이상, 결국 재미라는 원점은 'F-ZERO'와 같이 요구되어 질 수 밖에 없다.

'누구나가 생각한 것을 정말로 하고 말았다.' '그뿐 아니라 코믹한 작품으로 완성해 나갔다.' 이점이 중요하다. 마작게임에 템포를 희생하면서까지 현장감을 주어도 어쩔 수 없는 부분이 생긴다는 것은 알고 있었지만 그것을 현장감과는 거리가 멀게 하여 코믹하게 한다. 물론 이런 작업은 말처럼 쉬운 것이 아니다. 버철 리얼리티라고 하는 언어가 인기가 있어도 그 기법을 사용한 게임이 꼭 베스트가 되는 것은 아니다. 마작을 예로들자면 버철 리얼리티라고 해도 테이블을 내려다 본 종래형 화면 모드도 준비되어 있어야 하는 것은 누구나가 생각할 수 있는 기본이다. 굳이 마작이 아니라고 해도 어떤 게임이던지 기본은 벗어 던질 수가 없다.

하지만 최근 발매되는 '마작가족'은 현장감에 충실을 기한 폴리곤 마작 게임을 목표로 하고 있는 듯하다. 이것은 템포도 정확히 고려하고 있어 어쩌면 정말로 폴리곤 마작 게임으로써의 스타일이 확립되어질지도 모른다.

폴리곤 그래픽을 만드는 방법

특미기획

사회 다분야에서 폴리곤이란 단어는 자주 들어봤지만 도대체 이 폴리곤이란 어떻게 구성되는 것일까?

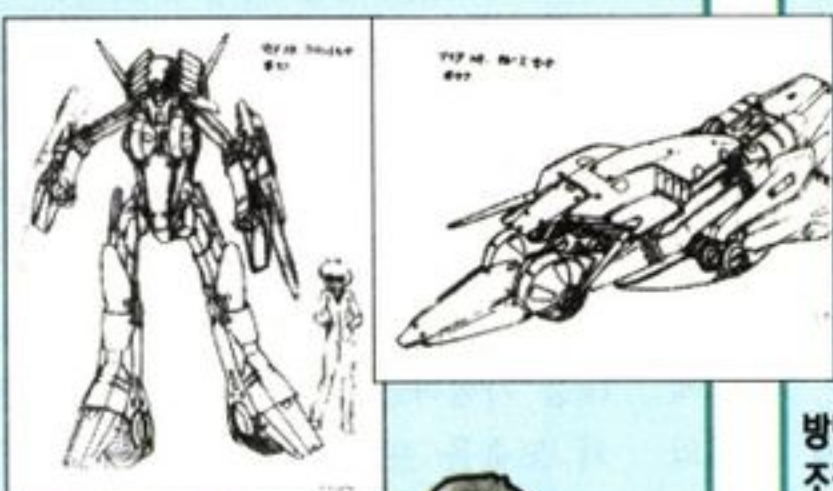
궁금한 독자들을 위해 '스페이스 그리폰V-9'(팬저소프트)의 제작과정을 통해 폴리곤의 구성에 대해 알아보기로 하자.

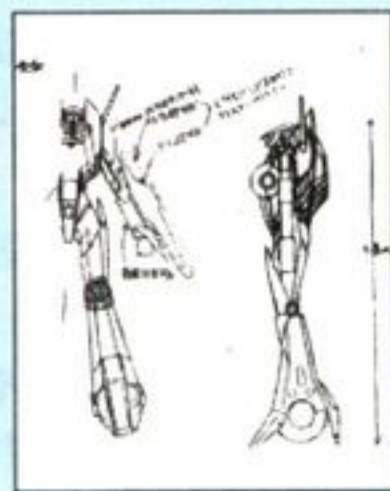
컴퓨터로 그림을 그린다는 것

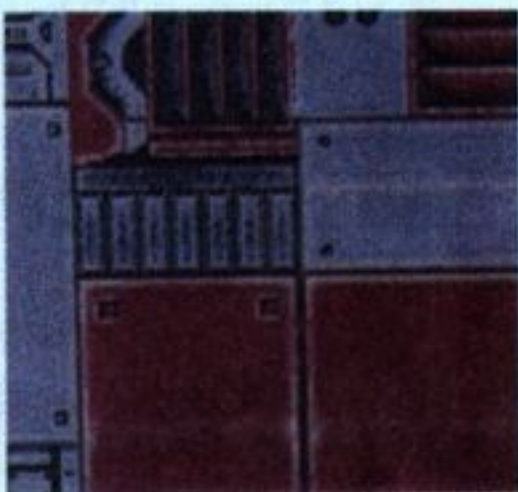
컴퓨터 그래픽의 가장 큰 장점은 일단 데이터로 입력하면 나중에 첨가하거나 변형시키기는 등 손을 대기에 대단히 용이하다는 점이다. '손을 댄다'라는 것에는 '시점을 바꿔 본다'라고 하는 의미도 포함한다. 즉, 이미지로서는 사진스튜디오, 모델, 카메라, 조명, 배경 등에 구애받지 않고 작자의 주문대로 손을 댈 수 있다.

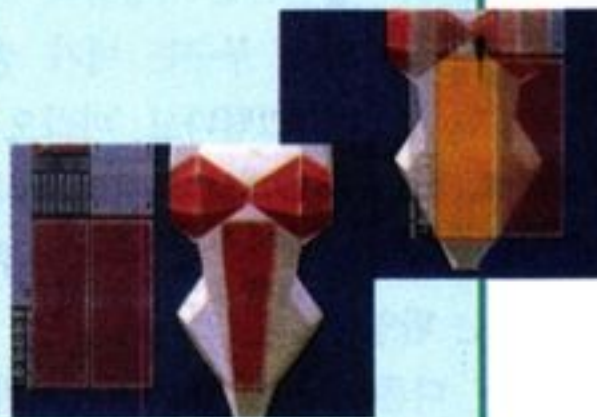
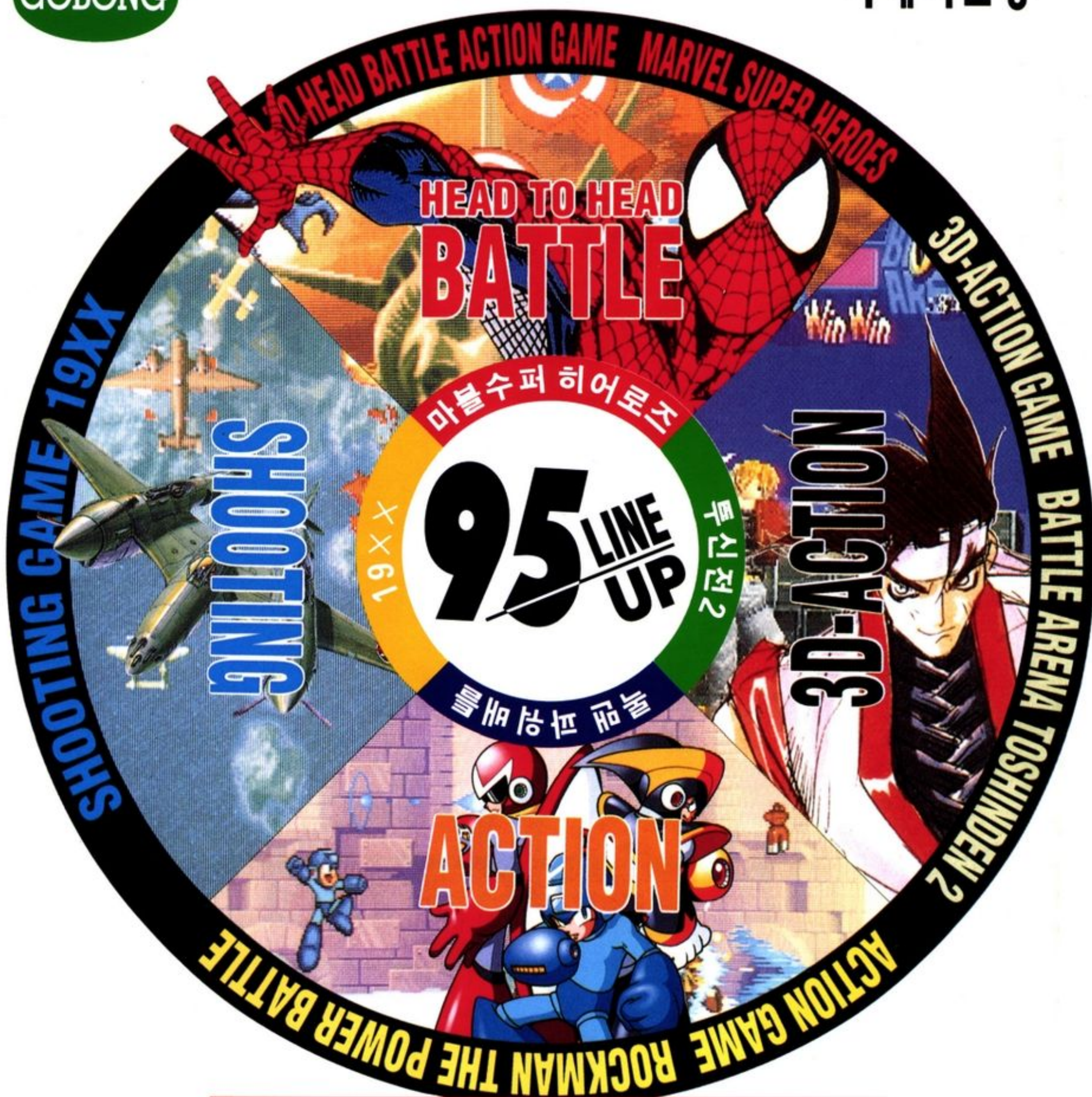
그러나 나름대로의 약점도 있다. 사진스튜디오와 마찬가지로, '형태가 없는 입체적인 것은 얻을 수 없다'라는 점이다. 게임과 같이 리얼타임으로 그려지는 것에는 나중에 효과를 그려넣을

1 그릴 대상을 정한다

무엇보다도 먼저 폴리곤으로 그리고 싶은 것을 결정한다. 무에서 유를 창조하기 위해서 중요한 의미를 지닌 단계라고 할 수 있다. 게다가 간단히 '가상 일러스트를 그린다'라는 것뿐만 아니라 후에 입체로 어떻게 이루어질지에 대해 생각하면서 디자인하지 않으면 안된다. 따라서 보통 일러스트를 그리는 것과는 방법이 틀리다.

2 정확한 도면을 만든다

컴퓨터에 데이터로써 입력하기 위해서는 캐릭터의 정확한 치수를 설정하지 않으면 안된다. 말하자면 설계도를 그리는 것과 같다고 할 수 있다. 단, 실제 제작에 있어서 게임기의 처리속도에 따른 제한이 많으므로 2의 작업에 들어가서 폴리곤의 수를 조정하거나 부분첨가 및 수정하는 어렌지 방법으로 처리속도를 기획 의도에 맞게끔 조절하게 된다.

5 텍스처 데이터 작성

입체 화상이 완성하면 이번에는 표면의 장식을 처리해야하는 작업에 들어간다.
그 자체의 모습으로서는 아크릴 판으로 이루어진 것같은 폴리곤 데이터도 텍스처 매핑이라고 하는 처리를 통해 표면에 그림이 그려지고, 음영을 나타내거나(외형상), 둥그런 느낌을 내기도 하고(외형상), 실제적인 느낌까지 표현해 낼 수 있다.
독특한 텍스처를 만들고 싶어도 게임기의 경우는 제한이 심하므로 이 점을 고려하여 텍스처 매핑을 구성하도록 하자.

6 폴리곤에 텍스처를 붙인다

부분별로 나뉘어진 입체 화상에 조금전에 만든 텍스처를 붙인다. 제작도구 상의 작업을 보면 문자 그대로 종이를 '붙인다'라는 느낌이 들정도.
붙이고 싶은 그림 모양을 겹쳐맞추어 보고 부분적으로 확대, 축소시켜 조정해 기획했던 대로 맞춘다.
간단한 것처럼 보이지만 기획대로의 이미지나 외형에 신경을 써야 하는 대단히 어려운 작업이다.

CAPCOM

MARVEL SUPER HEROES MARVEL SUPER HEROES MARVEL SUPER HEROES

MARVEL COMICS

MARVEL SUPER HEROES

마블수퍼 히어로즈

투신전 2

투신전의 속편
아케이드로 등장!

TIME 58:28:55 04 PRESS START BUTTON
EIJI KAYIN

플레이스테이션에서 센세이션을 불러 일으켰던 초 입체 공간 배틀 「투신전」의 속편이 드디어 아케이드에 등장! 매초 9만 폴리곤의 화려하고 장대한 사투의 막이 또 다시 올라간다.

새롭게 추가된 신 캐릭터 「트레이시」그녀는 에디스, 소피아의 뒤를 이어 등장한 투신전의 3번째 여성 캐릭터이다.

정의폭팔!

대 우주의 존망을 건 사투가 시작된다.

무한의 힘을 가진 6개의 보석을 둘러싸고 우주를 뒤 흔드는 격투가 벌어진다.

등장캐릭터 모두 주연급!

히어로들의 꿈의 공연!! X-MAN, 캡틴아메리카, 스파이더맨, 헐크등의 마블 코믹스 인기 캐릭터 총집합!

각 캐릭터가 더욱강화된다

적을 쓰러뜨리고 보석을 빼앗아 능력을 상승 시킨다.
타임, 리얼리티, 소울, 마인드, 파워, 스페이스의 6개의 능력이 싸움을 변화 시킨다.

CPS II 第12弾

절대자의 힘을 얻기위해 10인의 히어로가 펼치는 사투!

※ 11월~12월 각 게임센타 게임경진대회 개최예정 (추후공고)

3차원 격투액션

鬪神傳 2

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

◆ 방심금물! 가정용 게임기를 불법개조하여 오락실에서 영업을 하는 투신전1과는 색상, 속도등 차원이 다른 3차원 입체게임

11월 전국 오락실 강타 속보

가이아 / 트레이시 / 카오스

3인의 신 캐릭터 등장!

전작의 8인에 신 캐릭터 3인이 추가된 합계 11인 중에 마음에 드는 캐릭터를 선택가능. 보스 캐릭터도 일신 보다 다채로운 대전이 펼쳐진다!!

오토 모드 시스템

전작에서 호평 받았던 「일발 필살 버튼」과 간단 커맨드를 채용. 초보자도 간단하게 기술을 구사하여 입체적으로 즐길 수 있다.

오버 드라이브 게이지로 흥분이 가속된다!!

게이지 MAX상태에서 필살기가 파워업! 싸움은 급속도로 가속된다.

CPS Ⅱ 제13탄 슈팅게임

19XX

하늘을 누비는 평화의 날개

캡콤의 「19」시리즈 최신작이등장한다.

P-38 / 震電 / MOSQUITO

19××년...인류는 혼란속에 끝없는 세계대전으로 치닫는다. 그것은 역사의 뒷면에 암약하는 무기상인 조직의 음모였다.

마카미사일로 집중공격!

마카미사일을 히트시켜 적을 록온! 그리고 집중공격을 퍼부어라! 연타에 의한 「난사감각」으로 통쾌한 화면을 연출한다!

전략적인 가변형 폭탄!

화면전체에 터지는 「플라슈 봄」일점 집중의 「바스타 봄」을 이용하여 상황에 맞추어 형태를 변화시키는 것이 가능

액션게임

ROCKMAN THE POWER BATTLE

드디어 록맨이 아케이드에 등장

사투의 무대를 아케이드로 옮겨 최강의 적을 쓰러뜨리자.

록맨 / 부르스 / 폴테

닥터 윌리의 재도전!
더우기 이번에는 과거의 로보트들은 부활시켜 온다 「록맨이여! 과거의 친구들과 재회한 기분은 어떠냐? 파워 업한 친구들과 즐겁게 놀아 보아라」이리하여 사상 최대의 사투가 시작됐다.

록맨 히어로 3인이 집결!

이미 시리즈가 7개나 발매되어 많은 이에게 사랑받는 록맨이 신장 아케이드에 데뷔! 록맨과 부르스, 폴테 3인의 배틀이 펼쳐진다.

논스톱 배틀 액션

보스와의 대전시, 효과적인 부기를 이용하여 순간의 틈을 노려 공격한다. 그러한 록맨의 특징을 모아논 것이 연속 보스 캐릭터 배틀이다.

수 없다는 것이다.

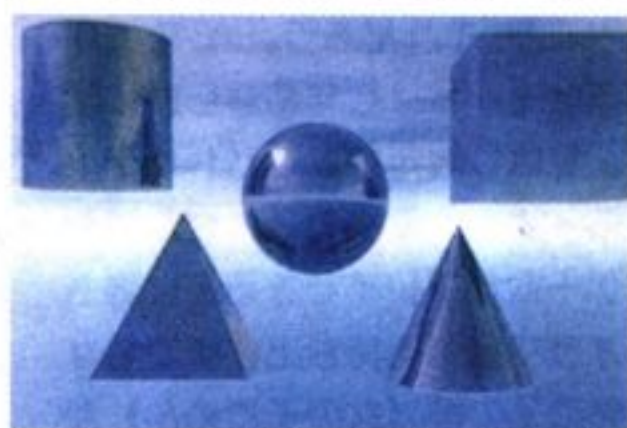
어째서 폴리곤인가?

예전부터 입체 화상이라고 하면 단순한 뼈대로만 이루어진 와이어 프레임이 고작이었다. 와이어 플레임이란 3차원 공간을 상정하여 X축 Y축 Z축상의 좌표를 2차원 모니터 위로 옮겨 직선으로 연결한 것이다.

그 후, 컴퓨터 처리속도가 향상되면서 '모델링'이라고 하는 방법이 태어났다. 이것은 비교적 간단한 수식으로 형성할 수 있는 입체의 공이나 입방체 데이터를 지니게 하고 여러개로 나눠진 이 부품을 (프라스틱 장난감처럼) 조립시켜서 복잡한 입체물을 그려낸다. 이것의 부품이 되는 입체의 공이나 입방체는 '프라이머티브'라고 불려진다. 응용하기 쉽게 개량된 다각형 프라이머티브-이것이 「폴리곤」이다.

빛이 없으면 의미가 없다

모델링의 작업을 통해 형태를 만들어줬지만 빛이 반사되어 주지 않으면 눈에는 완성된 형태의 입체면으로 보일 수 없다. 빛의 각도나 양에 따라 발산하는 색을 계산하여 '그림'으로 만드는 작업을 '랜더링'이라고 한다.

랜더링의 방법에는 카메라 위치에서 광원까지 빛의 비치는 길을 역방향으로 추적해 물체에 어떻게 빛이 닿고 있는가를 산출하는 '레이트레싱'이 일반적으로 쓰이고 있다. 게다가 보통 폴리곤판자라고 눈에 띄지 않게 하기 위한 일종의 속임수-'매핑'에도 다양한 종류가 있으며 빛의 반사를 일그러뜨리는 것도 가능하다. 폴리곤 캐릭터의 '곡면'은 이것을 통해 표현된다.

이 사진은 폴리곤에 의한 2차 프라이머티브 사진이다

폴리곤 그래픽 사용 방법

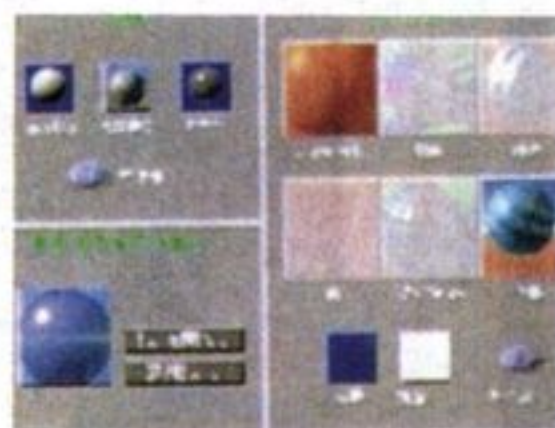
지금까지 막연한 이미지밖에 없었던 '폴리곤'을 거의 알아갈 때 쯤, 다시 한번'게임 내용' 쪽으로 돌아가보자. 이번에는 폴리곤이 갖는 특성 측에서, 게임 내용으로 어프로치 해 본다.

실례A: 현실 세계를 시뮬레이트 한다.

군용 시뮬레이터로 이용하기 위해 발전시켜 온 3DCG 역사를 생각하면 가장 정통파이다. 그러나 현실을 간단히 시뮬레이트 하는 것이 게임으로써 즐거운가는 다른 문제이다. 플라이트시뮬레이터 등, 일반인에게는 평생 접촉할 기회가 없는 것에는 가치가 있지만 말이다. 예를 들면, 레이스드 라이빙에서는 360도 루프 등 대개 현실에서 있을 수 없는 시츄에이션을 자못 심각하게 시뮬레이트하는 것이 재미있기도 하고 슬롯머신의 경우는 '그저 놀기위한 것'이다. 이것에 플러스 알파라는 가치가 필요하게 된다.

실례B:박력있는 영상을 만들기 시작한다.

폴리곤이 게임으로 사용되기 시작했을 때부터의 활용법. 일정한 것 이상의 퀄리티를 갖는 3DCG를 리얼 타임으로 그리는 것이 어렵기 때문에 미리 속도가 빠른 컴퓨터를 사용하여 만든 CG 무비를 수록하여 게임 속의 배경이나 스테이지 사이의 데모신으로 보낸다. 게임기 쪽에서 어느 정도 동화의 재생 능력까지 가지고 있다면, 특히 '폴리곤의 숙련된 플레이 스테이션'을 꺼내지 않아도 된다.

더더욱, 감상에 견딜 수 있는 무비를 제작하는 것은 쉽지 않아 그것은 높은 평가를 받아야 할 것이다.

최근의 툴에서는 전문지식이 없어도 간단하게 효과를 낼 수 있도록 되 있다

3 드디어 입체 화상으로

**설계도면을 기초로 컴퓨터 그래픽 제작도구상에서 입체 화상으로 만들어 나간다.
먼저 간단한 입방체(立方體)를 만들고 이것을 도면에 맞춰 조립해 나가는 방법이 자주 이용된다. 펀저소프트웨어의 개발담당자는 '전개도를 그리는 것처럼 작업하는 것도 하나의 방법'이라고.
또한 복잡한 것은 입방체나 각주 등을 조립해 나가는것이 좋다. 게다가 이정도만 되면 폴리곤 그래픽이라고 보아도 무방할 정도.**

4 뒤틀리지 않았는지 확인한다

폴리곤의 각 정점(頂点)이 동일 평면상에 없으면 뒤틀러버리므로 주의. 그 외에도 표면에 칠하는 부분이나 앞과 뒷부분을 착각하지 않았는지 여러방향으로 검토해본다.

7 부분들을 조립한다

**지금까지 작업해왔던 각 부분들을 하나로 조립한다. 단, 움직이게 할 경우에는 여기서부터의 작업이 중요하다.
움직일 때의 각 부분들의 상관관계를 설정하지 않으면 안된다. 예를 들어 '손을 들어올린다'라는 동작을 실행시켜도 움직이는 부분은 순서대로 지정해주지 않으면 엉성한 동작으로 움직일 것이다. 그러므로 어깨에서 팔, 손목까지 모두 연결시킨 동작법을 정해준다.**

8 움직여 본다

단번에 만족스러운 움직임이 이루어지기는 매우 힘들다. 제각기 따로움직이거나 전혀 다른 부분에 표시되는 등의 오동작이 발생한다.

SS 연구실

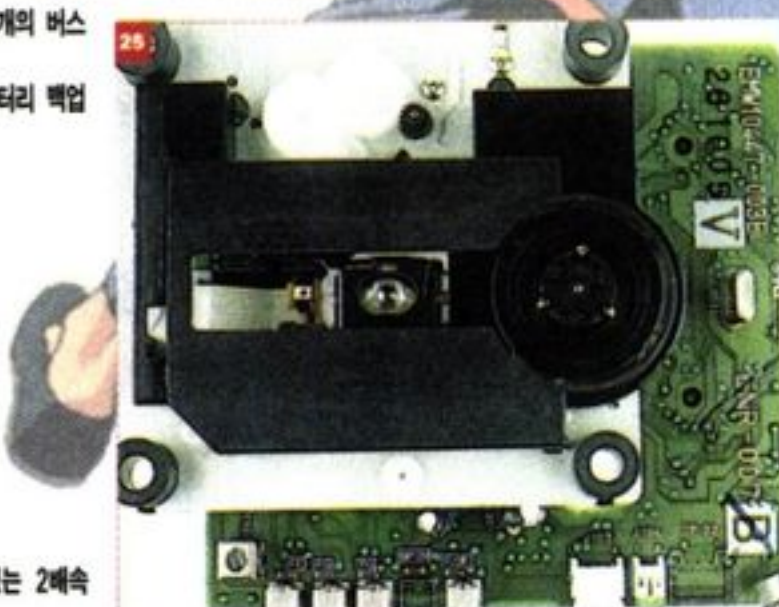
새턴의 하드웨어에 드러난 소프트 개발의 장단점

지난호 새턴연구실을 읽고 새턴 유저들이 일부는 실망을, 또 다른 일부는 미지의 힘에 대한 기대감을 가졌을 것이라 생각한다. 이번호에서는 지난호의 이야기를 매듭짓는 의미에서 새턴이라는 하드웨어의 장단점과 모든 새턴 유저들의 초관심거리인 버철 파이터Ⅱ 의 이식에 관한 AM2 메인 프로그래머 오카야스 케이지 씨의 이야기를 다루도록 하겠다.

새턴의 복잡한 디자인은 불행히도 여러가지 면에서 불편한 점을 만들어 내고 말았는데 특히 7개의 독립된 프로세서들이 전체를 유용하게 작동시키는데 큰 무리를 따르게 하는 결과를 초래시키고 말았다. 새턴용 개발툴인 PSY-Q를 제작했던 SN 시스템의 엔디 베버리지는 "이것은 정말 기계어 그 자체라고 말할 수 있는 기계입니다. 프로그램 해커와 같은 성격을 가지고 있는 사람들이 이 기계를 구경하게 되면 상당히 흥미롭고 경이로운 점들을 많이 발견하게 될 것입니다. 현 상태로 봐서 이 기계의 정확한 특성을 파악하기 위해서는 상당한 시간이 필요할 것같습니다."라고 말하고 있다.

LA에 자리잡고 있는 스케빈저라는 개발사(새턴용 게임으로 버티고와 엑스맨을 만들고 있다)는 비록 새턴을 유용하게 사용하기 위해 따로 만든 라이브러리까지 사용해야 하는 형편이지만 기계 자체가 가지고 있는 미지의 힘에 대해 상당한 흥미를 가지고 있는 듯하다. "플레이스테이션은 하나의 픽셀을 그릴 때마다 폴리곤 엔진을 거쳐야 하지만 새턴은 직접적으로 프로세서를 사용하기 때문에 상당히 빠른 속도의 처리가 가능합니다. 그것은 새턴 프로그래머들에게 상당히 높은 융통성을 제공하게 됩니다. 물론 폴리곤 작업중 간혹 눈에 보이지 않는 그림을 그려내는 단점이 드러나

○새턴의 겉 케이스를 벗겨 내고 나면 이와 같은 모습이 드러나게 된다. CD인터페이스 아래에는 2개의 SH-2 CPU와 SCU, SDRAM, 그리고 RAM 등이 놓여 있다. CD-ROM은 4메가의 버퍼 램을 가지고 있다

1. 2개의 히타치 SH-2 CPU @28.6MHz, 25MIPS
2. SH-2를 보조해 주는 16메가 비트의 SDRAM
3. VRAM과 비디오 버퍼에 사용되는 12메가 비트의 SDRAM
4. 68EC00의 위해 사용되는 512K의 사운드 DRAM
5. 세이브전용 32K SRAM
6. 전원을 처음 넣었을 때 새턴을 가동시켜 주는 512K의 IPL-ROM
7. 2개의 256K프레임 버퍼를 사용해 스프라이트와 텍스처 매핑을 처리해 주는 32비트 VDP1프로세서
8. 5개의 움직이는 배경 화면과 2개의 회전하는 필드를 동시에 처리할 수 있는 32비트 VDP2 프로세서
9. 프로세서 콘트롤러와 그래픽용 LSI
10. 야마하 FH-1 DSP를 장착한 새턴 커스텀 사운드 프로세서(SCSP)
11. 사운드 CPU - 모토롤라 68EC00 @22.6MHz
12. 시스템 콘트롤 유니트 @14.3MHz - 3개의 버스로 연결되어 있다
13. 시스템 관리자와 주변장치 콘트롤 - 배터리 백업이 가능한 4비트의 히타치칩으로 구성
14. 크리스탈 오실레이터
15. 통합 서키트 클락 콘트롤러
16. 디지털, 아날로그 전환기
17. RGB인코더(소니가 만들었다)
18. 카트리지 슬롯
19. 조이패드 콘넥터
20. CD인터페이스 콘넥터
21. CD드라이브용 SH-1프로세서
22. 동영상 MPEG인터페이스
23. CD드라이브 보드 인터페이스
24. 100-핀 CD드라이브 보드 콘넥터
25. 초당 320K의 데이터를 전송할 수 있는 2배속 JVC CD-ROM드라이브

이전에 사용되었던 개발 시스템인 P-BOX와 프로그래머 박스(왼쪽). 그러나 신 OS의 등장으로 새턴은 PC, 워크스테이션, 세가의 공식 개발 세트(오른쪽)인 실리콘 그래픽스의 인디고, 소프트 이미지, CartDev, SNASM2, 세가 그래픽 라이브러리와의 접속이 가능하게 되었다

세가 그래픽 라이브러리를 만들어 낸 AM2의 기술 연구 부문의 카와무라 타다히로. 버철 레이싱을 만들었던 경험이 있다

기는 하지만 전체적인 평가를 내렸을 때 계산 처리능력면에 있어 새턴이 월등히 앞선다는 것은 명확한 사실입니다."라고 수석 프로그래머는 단적으로 강조하고 있다.

하드웨어의 파트너는 우수한 소프트라야만 한다

현재 연내 발매를 목표로 세가의 AM2연이 총력을 기울여 제작하고 있는 새턴 소프트 버철 화이터II의 이식작업은 일부 유저들의 우려의 목소리가 높은 가운데 진행되고 있다. 현재 단계에서는 10명의 캐릭터가 움직이며 기술과 적중판정이 들어간 상태. 그러나 그 외의 여러가지 사정은 어떻게 진행되고 있는지 이식의 메인 프로그래머인 오카야스 케이지 씨의 이야기를 들어보자.

"작년 새턴의 발매와 동시에 발매된 버철 화이터를 보고 많은 유저들이 실망했다는 것은 잘 알고 있습니다. 현재 저희들은 그러한 실수를 반복하지 않기 위해서 많은 노력을 기울이고 있습니다. 신OS도 어떻게 보면 그러한 노력의 결과중 하나라고 할 수 있지요.

그 때문에 저희가 가장 신경쓰고 있는 부분은 역시 그래픽적 부분일 것입니다. 그외의 기본적인 움직임과 조작감은 아케이드용의 데이터를 그대로 옮겨서 사용하고 있으므로 이 점에 대해선 처리속도의 저하만 해결된다면 문제가 없을 것입니다. 이식작업중에 가장 어려운 부분은 지금부터 시작되고 있습니다. 현재 10명의 캐릭터를 완성해 놓고도 이식작업의 끝이 보이지 않는 이유가 바로 초간 60프레임의 실현이 목표이기 때문입니다.

버철 화이터II에서 사용되는 약 2200가지의 기술들이 모두 들어간 상태에서 저희들이 플레이해보자 움직임이 약 10%가 감소된, 50~54프레임을 나타낸 것입니다. 물론 개발초기부터 이 부분에 대해서 많은 연구를 해오고 있었기 때문에 극복될 수 있다고 생각합니다."

AM3에서 만든 세가 랠리와 같은 게임들은 모델2를 사용했기 때문에 새턴과 성능 면에서 큰 차이를 나타낸다

오카야스 씨는 기타 메이커들이 말하고 있는 새턴의 한계에 대해서 상당히 부정적인 반응을 나타내고 있다. 그 자신도 세가의 직원이지만 아직 새턴이 가진 무한한 가능성을 이렇다하게 끄집어 낼 수 없는 입장이기 때문이다. 그래서 오카야스 씨는 자신이 이식담당을 맡고 있는 버철 화이터II를 그 어떤 차세대 게임보다 뛰어난 게임으로 완성시키고 싶어하며 그것으로 새턴의 성능론을 일단락시키고 싶다고 한다.

"새턴에 대해서는 여러가지 이야기가 나오고 있습니다. 모델1에 기초를 둔 성능이랄까, CG 능력의 현저함 등등. 그러나 아직은 시작일 뿐입니다. 지금 버철 화이터II의 이식에 사용되는 기법들은 단순히 아케이드용과 똑같지 않고 캐릭터 자체에만도 텍스처 매핑과 반프 매핑 기법을 동시에 사용하고 있습니다. 프로트 타입의 캐릭터들, 특히 아키라와 카게, 라우 등 캐릭터들의 모습중 머리띠나 땋은 머리가 빠져 있는 것들은 캐릭터의 구동연산과 동시에 분리연산을 시켜줘야하기 때문입니다. 우선 아케이드용의 데이터를 사용해야 하므로 기본적 방식에서 벗어날 수야 없겠지요. 솔직히 아케이드용을 초월한다는 것은 무리이지만 아케이드에는 없는 새로움을 발견할 수 있도록 힘쓰고 있습니다. 특히 엔딩에 관해서 희망사항이 폭주하고 있는데 AM2연의 전통이라면 전통인 '오리지널 요소는 언제나 마무리 단계에!'를 저 역시 따르고 있기 때문에 아직 손대고 있지 않습니다만 가급적이면 개인별 엔딩을 넣고 싶은 것은 사실입니다.

새턴용 버철 화이터II 프로젝트 리더인 오카야스 케이지. 그 역시 세가에서 인정받는 많은 프로그래머중의 한 사람이다

버철 화이터II는 캐릭터의 프레임 문제가 해결되는 대로 순조롭게 진행될 것이며 그때라면 새턴 유저들이 트윈 CPU가 펼쳐 보이는 새턴의 능력을 확인할 수 있을 것입니다."

우수한 소프트 웨어가 하드웨어 시장경쟁에 있어서 미치는 힘이 어느정도라는 것은 이제 누구라도 느낄 수 있을 것이다. 버철 화이터II가 새턴의 성능을 모두 보여준다고는 할 수 없지만 새턴 유저 최대의 기대작이기 때문에 그 실패는 상당한 결과를 초래할 것이라 생각된다. 현 상황으로 볼 때 앞으로 등장할 버철 화이터III는 새턴으로의 이식이 불가능하기 때문에 세가측에서도 상당히 신경을 쓰고 있다. 이대로라면 빠른감은 있지만 내년에 새턴용 확장 카트리지가 발매될지도!?

드디어 발매일이 결정된 초기대작! 버철캅

버철 캅이 드디어 완성도 70%에 도달했다. 이말은 곧 발매가 임박했다는 말인데 현재 상태는 스테이지 1,3이 모두 완성되어 있고 스테이지 2가 완성도 20%를 보이고 있다. 95년도 3대 주목 소프트중의 하나인 버철 캅. 곧 등장할 예정이니 11월을 기대하자.

장 르	건슈팅
제작사	세가
발매일	11월 24일
가 격	미정

아케이드용을 초월한 최신 화면 공개!

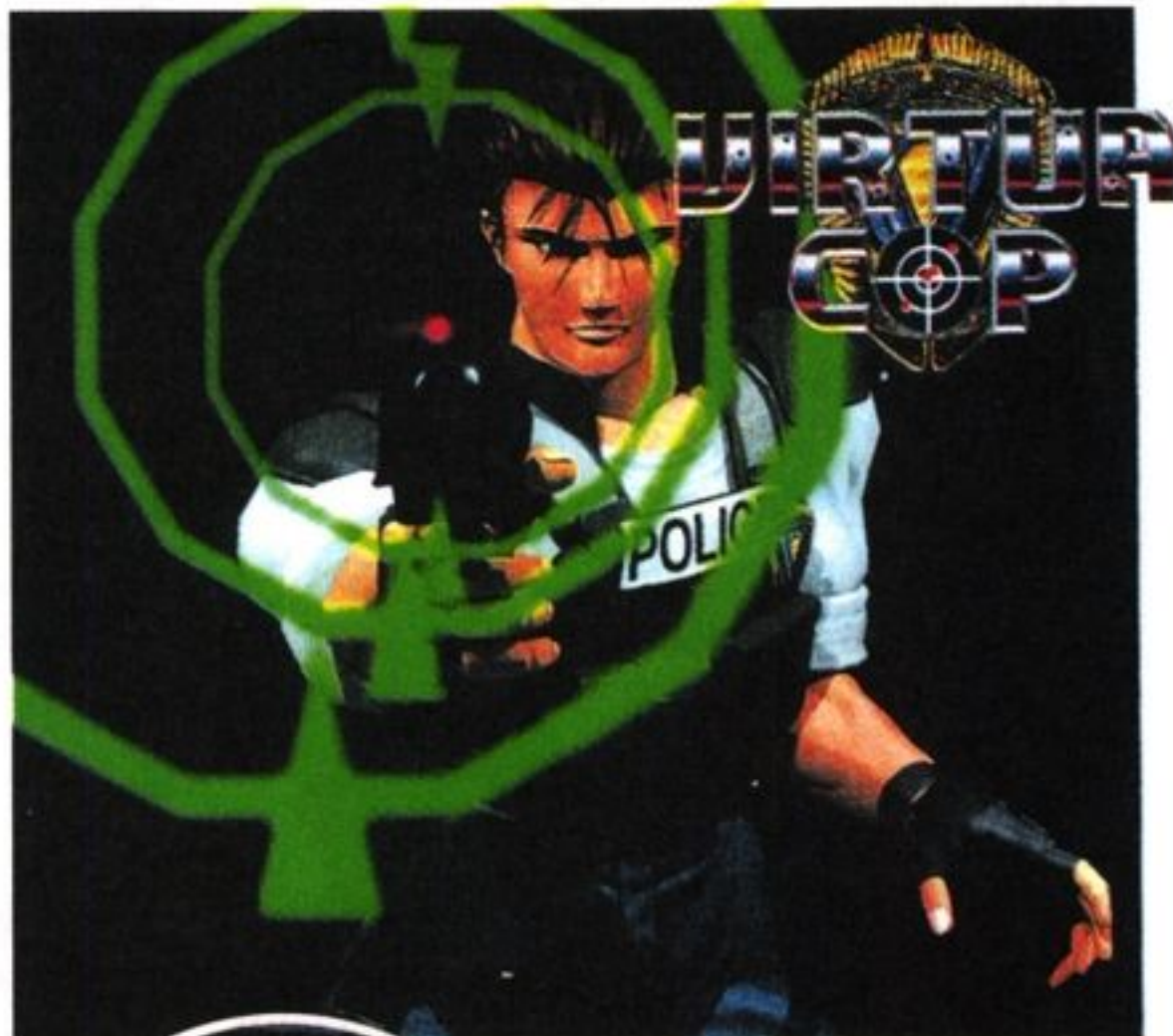
지난호에 공개한 사진을 보면 상당히 아케이드용에 가깝게 표현됐다는 것을 알 수 있었을 것이다. 그러나 이번에 입수한 사진을 보면 아케이드용을 초월했다는 것을 느낄 수 있다. 이 정도의 질적향상이 가능했던 이유는 기본적으로 캐릭터의 텍스처가 아케이드용과 동일했다는 점과 신OS를 이용한 매핑시에 질감 표현력이 뛰어났기 때문이다. 현시점에서 완성도는 70%이지만 현상태로도 아케이드용에 견줄 수 있기 때문에 기대해도 좋을 작품이라 생각된다.

금이 간 모니터의 표현이 상당히 잘 되있다

그래픽의 질감을 충분히 느낄 수 있다

새롭게 그려진 텍스처에 주목

민간인과 적 캐릭터, 배경 텍스처 등은 정말로 아름답게 되어 있다. 이렇듯 세심한 텍스처가 게임을 플레이할 때에 아케이드용과의 위화감을 극소화해 줄 것이다. 그러나 그러한 화려함을 감상할 사이가 없을 것이다.

나무상자의 질감도 상당히 좋은 느낌이다

대리석의 텍스처가 아름답다

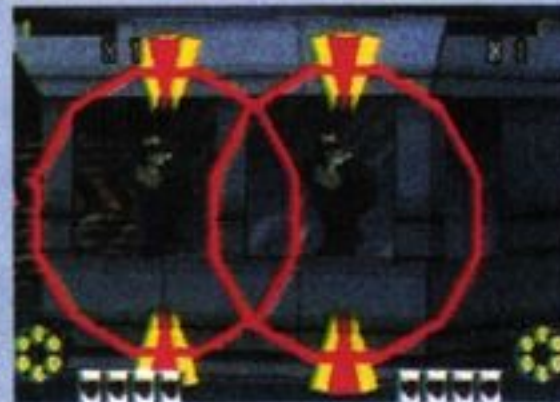
민간인의 바지색이 아케이드용과 동일하게 됐다

배경의 대리석 텍스처에도 주목하자

Z이 적 캐릭터는 이번달에 새롭게 추가됐다

총의 발매도 결정

이 게임에서 뺄 수 없는 것이 건 콘트롤러이지만 '세가 새턴 버철 건'이라는 이름으로 소프트에 동봉 발매될 것이 결정됐다(가격은 미정). 총만을 옵션으로 판매될 예정이므로 2인용을 즐겨보길 바란다.

이번에 최초 공개된 2인 동시플레이 화면

충실하게 재현되고 있는 상황과 설정

화면이 아름다워질 뿐만아니라 상황과 설정도 아케이드용을 충실히 이식하고 있다. 여기에서는 몇가지의 연속사진으로 그 모양을 공개하겠다. 아케이드용을 플레이해본 적이 있다면 이 것들이 얼마만큼 충실하게 재현되어 있는지를 알 수 있으며 플레이한 적이 없어도 사진을 보면 이것이 대충 어떤 상황인지는 알 것이다.

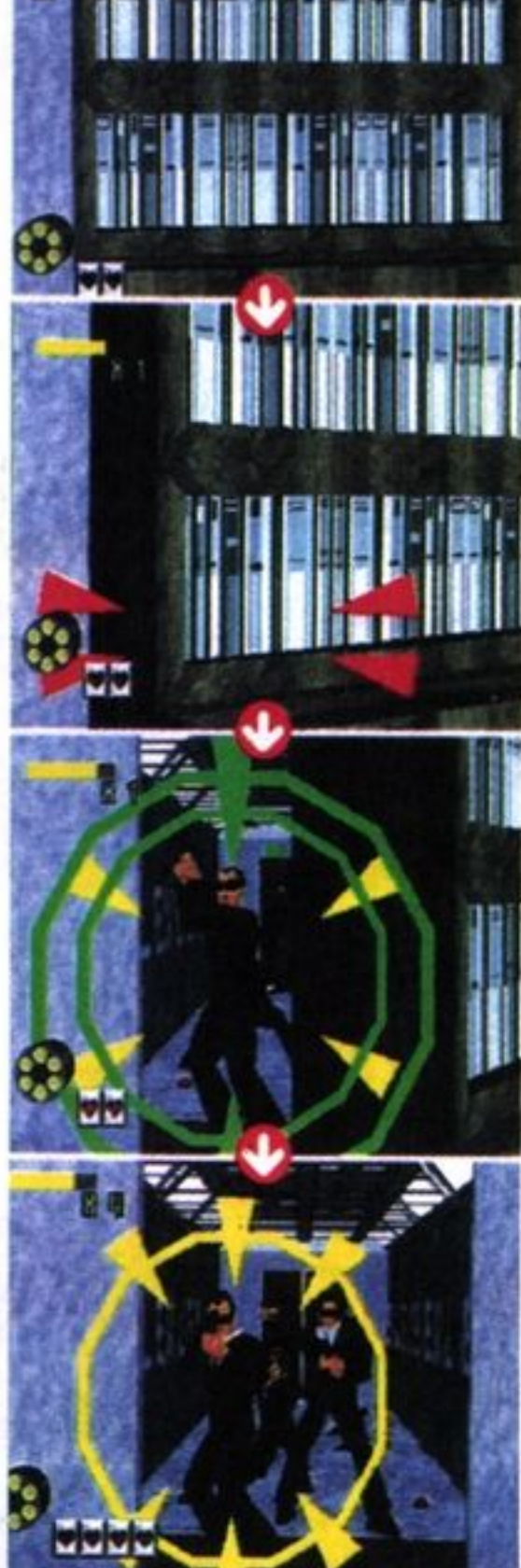
적이 모니터를 방패로

나무 상자안에서 차례로 적이 공격해온다. 상당한 수의 적이 숨어있다

아케이드용과 같은 장면을 체험할 수 있다

어두워지는 저녁장면

고득점을 노리는 테크니컬한 공격법도 가능하다

숨겨진 문을 지나 중심부로

책꽂이가 숨겨진 문으로 되어 있고 EVL사의 중심부로 향하는 통로가 있다

이번에 소개하는 연속사진은 아케이드용에서도 상당히 볼만한 부분이었던 곳. 잘 기억해두면 게임이 발매된 뒤에 유용하게 대처할 수 있을지도 모르지만 그렇게 되면 이 게임이 본래 가지고 있던 긴박감 등이 없어지고 말 것이다.

스테이지쪽은 아케이드용을 기본으로 하여 제작하고 있지만 새턴용 오리지널 요소가 있을지 없을지는 아직 밝혀지지 않고 있다. 단위인정 모드 같은 것이 존재한다면 자신의 실력을 시험해 보고 싶을 것이다.

드럼통에 달려드는 차

주차장 장면으로 나무상자를 부수면서 드럼통에 차가 달려든다. 그후에 드럼통이 폭발한다

블라인드의 파편과 유리파편까지 세심하게 재현하고 있다. 이런것까지 만들고 있다

드럼통의 유폭

드럼통이 차례로 유폭된다. 적을 잘 유인한다면 일망타진할 수도 있다. 이것은 굳이 총으로 쏘지 않아도 된다

현재 이식중인 스테이지2 공개!

현재 새턴용 버철 캅은 스테이지3의 작업을 끝내고 스테이지2의 작업에 한창이다. 우선은 현재 작업이 20%정도 진행되어 있는 스테이지2의 사진을 공개하겠다. 포크레인과 불도저가 등장하는 이 스테이지는 기복이 심한 공사현장을 뚫고 지나가는 난이도 높은 스테이지이다. 또한 이식쪽도 거의 무리없이 진행되고 있기 때문에 기대해도 좋다고 한다.

새턴용은 아케이드용과 비교해봐도 지면의 텍스처가 보다 아름답게 입혀져 있다. 각 장소에 놓여져 있는 불도저들도 확실하게 재현되어 있다

골든 엑스 더 듀얼

GOLDEN AXE the DUEL

ST-V의 이식작 제2탄!

새턴과 호환성을 가지고 있는 아케이드용 기판 ST-V의 새턴용 이식 제2탄. 아케이드용으로는 이식 1탄인 수호연무보다 빨리 등장했지만 새턴용으로는 두번째 이식작이 된 골든 엑스 더 듀얼. 세가의 명작 액션게임이 등장!

장 르	세가
제작사	9월 29일
발매일	대전액션
가 격	5,800엔

황금의 도끼를 둘러싼 10인 전사의 결투

골든 엑스는 이전 아케이드용으로 등장한 횡스크롤 액션게임이 원조이다. 데스아더라는 악마를 쓰러뜨리기 위해서 모험을 한다는 내용의 환타지적 스토리를 가지고 있던 이 게임은 가정용으로는 시리즈 3번째 작품까지 등장했다. 그리고 이번에 등장하는 것이 데스아더가 부활하여 전에 가지고 있던 도끼를 손에 넣기 위해서 10인의 전사가 결투를 벌인다는 내용이다.

전사들은 보통 무기를 사용한 공격과 발차기로 상대를 공격한다

하이퍼 매직이 작열한다! 이러한 초박력의 화면도 그대로 재현하고 있다

하이퍼 매직 작열!!

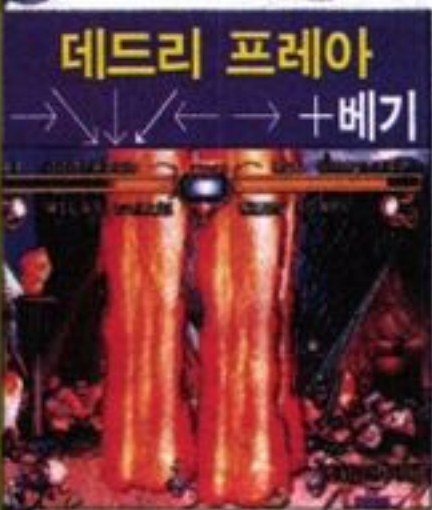
위력의 하이퍼 매직 대공개!!

브레이드 카인

미란 프레아

록헤드 기리우스

조마

잠

데드리 프레아	블러디 템피스트	지오 브레이크	다크 카니발	우루바파파데가스
→↘↓↙←→+베기	↓모은후→↗+차기~↓베기	→↘↓↙↗+베기	↓↘→↓↘→+베기	←모은후→↓↘+베기

특징적인 시스템을 체크!

이 게임에서는 캐릭터끼리의 위치관계에 의해서 화면이 확대/축소하기도하고, BGM이 아케이드용보다도 파워 업되었으며 시스템, 연출면에서도 특징이 많다. 여기에서는 그러한 시스템들과 그 외의 특징을 소개하겠다.

확대/축소 등의 연출이 플레이어를 열광케 한다

2개의 게임 모드로 히트 업!

구성되어 있는 게임 모드는 대컴퓨터전 모드와 플레이어끼리의 대전모드 2종류. 대컴퓨터전에서는 10인의 캐릭터중에서 1인을 선택하고 상대에게 이기면 다음 스테이지로 진행하게 된다. 플레이어의 난입도 가능하므로 아케이드용에서 느꼈던 분위기를 그대로 느낄 수 있다. 대전모드도 10인의 캐릭터중에서 선택하여 서로 실력을 겨룰 수 있다.

상대를 이기지 않으면 스토리가 진행되지 않는 대컴퓨터전 모드

대전 모드에서는 매번 캐릭터를 바꾸며 싸울 수 있다

전투중에 등장하는 시프를 활용하자!

「골든 엑스 시리즈」에서 친숙해진 시프. 그들은 물론 이번에도 등장한다. 그들은 각각 푸른색 시프가 항아리를, 초록색 시프가 고기를 가지고 있다. 게임중에 등장하는 시프를 공격하면 아이템을 떨어뜨리고 가게 된다. 마법의 항아리를 5개 모으고 칼이나 발의 3개 버튼을 동시에 누르면 캐릭터의 몸이 빛나게 되고 파워 업 한다. 파워 업중에 아래에 소개한 커멘드를 입력하면 초강력 필살기인 하이퍼 매직을 사용하게 된다.

시프는 또 맞는 역…

파워 업의 시간 제한은 화면 하단의 게이지가 없어질 때까지이다

고기

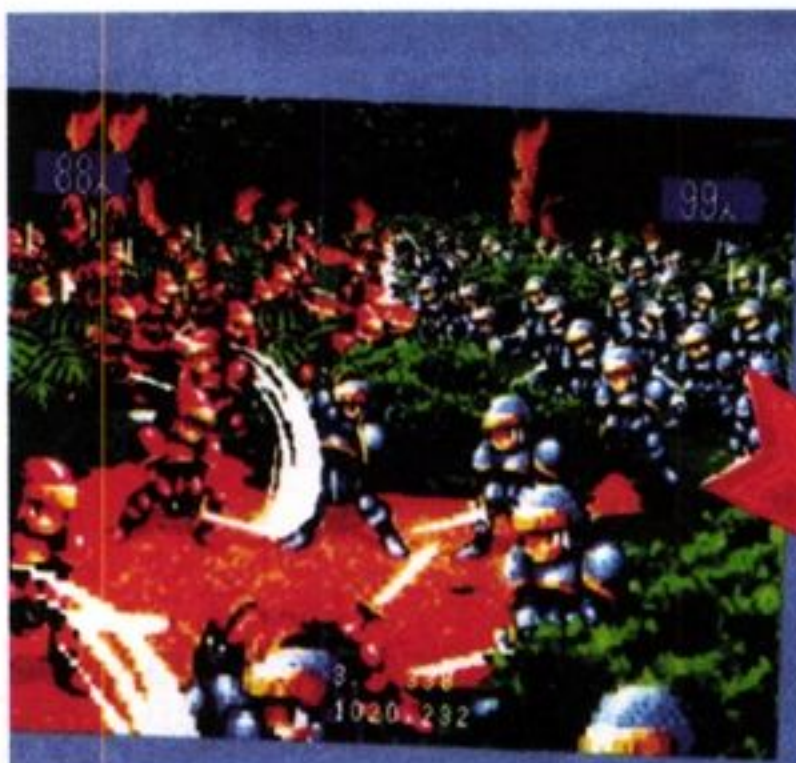
먹으면 약간이나마 체력이 오른다. 그러나 땅에 떨어진 고기를 먹어야 하나?

항아리

하이퍼 매직을 사용하기 위해서는 5개를 모으지 않으면 안된다

하이퍼 매직도 통상기로부터 캔슬하여 사용할 수 있다

도크 / 판쵸스 / 그린 / 킬 / 데스아더

천지뇌명패	다이나마이트 브리지	헤카톤 스페셜	광기-100°C	근거리에서
→↘↓↙←→+베기	←↙↓↘→↗+차기	접근하여 방향버튼 1회전+모든 베기버튼	↓↙←↓↙←+베기	→↘↓↙←+모든베기버튼

DRAGON FORCE 드래곤포스

장르	세가
제작사	연내 발매
발매일	미정
가격	시뮬레이션 RPG

개성이 풍부한 캐릭터들이 엮어내는 장대한 전투신

이 게임의 최대 특징인 총 200명의 캐릭터가 등장하는 전투신을 보면, 세가가 이 작품에 들이고 있는 정성을 알 수 있을 것이다. 이 사진에 압도되어서 전투신만을 주목할지도 모르겠지만, 플레이어의 분신인 캐릭터들에게도 주목해 주었으면 한다. 무려 100명이 넘는 캐릭터들이 등장하고, 각각의 이벤트 도 잔뜩 준비되어 있다.

시나리오는 8종류

배경도 대단히 아름답다

총 200명의 캐릭터가 활약하는 집단전투

메인이 되는 전투에서는 커멘드 선택방식에 의해서 어떤 기술을 쓸 것인가 또는 후퇴할 것인가를 지시할 수 있다. 또 전투중에 캐릭터 전체를 간단한 버튼 조작으로 전진시키거나, 후퇴시키는 것도 가능하게할 예정이다.

전투는 장군이 이끄는 병사들에 의해서 행해진다. 병사들의

최대 200명이 등장하는 집단전투이다

메인

웨인

하이랜드왕국의 국왕. 책임감이 강하고 역경에 굴하지 않는 청년. 왕으로서의 자격도 충분한 성기사의 신분이다. 많은 영웅들과 호걸들이 그를 따르게 된다.

레이나트

트라드노아의 국왕. 마신과 교류했던 선조의 피를 이어서 마도사로서의 힘은 천하제일이다. 전투에 들어가면 강력한 공격마법을 적에게 퍼붓는다.

티리스

엘프의 왕국 문파레스의 새로운 여왕. 원래는 평범한 여자이지만 뛰어난 용모를 갖춘데다가 뛰어난 정령사이기도 하다. 여왕으로서의 자각이 부족하기는 하지만 그에 걸맞는 기량을 갖추고 있는 소녀다.

미카즈키

이즈모국의 국왕. 이전에는 검의 수련을 위해 각국을 돌아다녔다. 동방에서 전래되어오던 쿠사나기검법을 완전히 익힌 사무라이 마스터이기도 하다. 카리즈마적인 기질에 신앙심도 높다.

종류는 10종류. 인솔하는 장군에 따라서 당연히 지휘할 수 없는 병사들도 있다. 하지만 특수한 아이템을 사용하면 지휘할 수 없던 병사들도 지휘가능하게 된다. 이 병사들 사이에는 상성도 존재하는 것같다.(상성은 비병은 궁병에게 약하다던가 하는 것을 말한다)

검에서 빛을 발하는 공격계의 필살기

레벨 업을 위해 싸워라

다채로운 필살기도 존재!

전투중에 장군들이 필살기를 쓸 수가 있다. 자주 사용해서 전투를 유리하게 끌고나가자. 기술의 종류도 대병사용, 대장군용, 회복용 등 많이 준비되어 있다.

RPG라면 당연한 캐릭터의 성장 요소가 있다. 레벨이 오를때마다 필살기의 종류, 위력 등도 변한다. 그에 따라 장군에게 붙는 칭호도 당연히 점점 높아진다. 또 장군들간의 인간관계를 게임에 개입시키는 부분도 특징적인데, 그로인해 전황이 바뀌는 경우도 있다. 예를 들어 적장과 아군의 장군이 사랑에 빠지면 도중에 배신해 버리는 등의 이벤트도 준비되어 있다.

100대 100의 장렬한 전투!

무장에게 따르는 병사들을 정렬시키고… 드디어 전투개시다!

전투중에도 여러가지 지시를 내리는 것이 가능하다. 전략을 생각하는 전투가 필요하다

전투에는 지형효과도 영향을 끼친다

자신의 검에 빛을 모아서 그 힘으로 적을 친다

캐릭터 8명

레온

토파스국의 대표. 쾌활하고 솔직한 사나이. 사람을 살리고, 지킬 수 있는 권법을 추구한 결과 권사가 되었다. 욕심도 야심도 없지만, 골다크의 침략에 맞서서 대항한다.

골다크

열강국인 판다리아의 국왕. 그 야심과 전투력 때문에 10년 이상 유폐되어 있었지만, 자신의 형인 왕을 죽이고 사상최대의 침략전쟁을 개시한다.

곤고스

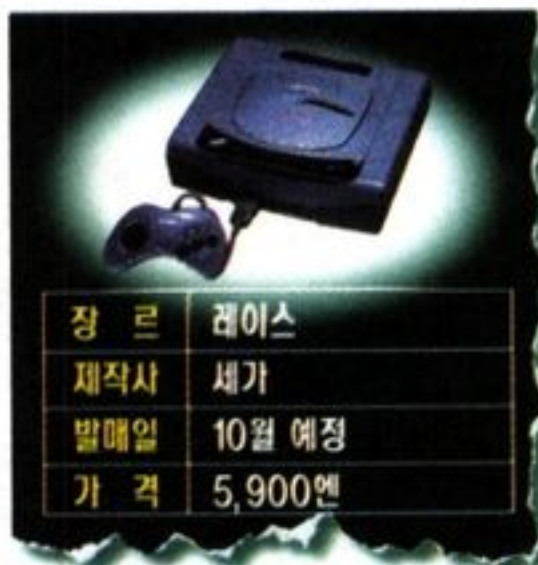
보작국의 국왕. 엘프처럼 숲에 사는 종족이지만 용모 때문인지 야만적인 이미지가 강하다. 엘프에 대해서 컴플렉스를 가지고 있지만 용기있고 호쾌하며 정의를 사랑하는 인물이다.

쥬논

군사대국인 트리스탄의 지도자로서 '죽음의 흑기사'라는 별명을 가지고 있지만, 사실은 절세의 미녀! 적에게 무시당하지 않도록 항상 가면을 쓰고있다.

80년도 세가의 명작 체감게임 부활!

행온 GP '95

80년대 세가가 등장시켜 폭발적인 히트를 기록했던 행온. 비록 모형 바이크는 집에 들 수 없지만 레이싱 콘트롤러 대응이기 때문에 박력있는 게임을 즐길 수 있다.

장 르	레이스
제작사	세가
발매일	10월 예정
가 격	5,900엔

명작 레이싱 게임의 화려한 컴백!

과거 80년대 게임센터를 주름잡던 게이머라면 모형 바이크위에 올라타고 바이크 앞에 있는 모니터를 바라보며 즐겼던 2륜구동 레이싱 게임 행온을 알고 있을 것이다. 당시의 빈약한 그래픽과 단조로운 구성으로도 대히트를 기록한 이 게임이 32Bit 머신 새턴에서 대부활한다.

긴장감이 감도는 스타트직전. 엔진의 회전수에 신경쓰지 않으면 바이크는 차보다도 간단히 호일스핀이 걸리기 때문에 생각지도 못한 타임로스를 당할지도…

과연 여러분은 어떤 선택을

텍스처매핑으로 화려하게 채색된 머신은 전부 다섯종류이다. 어느 머신이라도 선택하기 어려울 정도로 우수한 머신들이다. 물론 머신에 따라 칼라도 변화한다.

가장 밸런스가 좋은 머신

초보자는 이 머신이 좋을지도…

죽음도 불사하는 카트 머신

앞쪽제일을 추구하는 당신은 이것이…

스피드를 중시하는 사람이라면 이것을…

코스의 종류도 풍부

이번의 행온은 전작과는 달리 1개의 라인을 달리지 않고 서키트를 주회하도록 변경됐다. 최초의 코스 선택화면에서는 폴리곤으로 그려진 레이스장 전체지도가 보여진다.

리프의 명칭에 나와 있듯이 해안선을 질주하는 코스인 것같다

헤어핀 등의 테크니컬 코스도 구성되어 있다

파워 슬라이드로 코너를 공략한다!

행온GP'95에서는 코스의 좌우 이동 이외에 L,R버튼으로 중심을 기묘하게 조절하여 섬세하게 머신을 조작할 수 있다. 더우기 코너 진입 테크닉인 「파워 슬라이드」가 탑재되어 있다.
파워 슬라이드의 조작법은 일정속도 이상으로 코너링중에 브레이크를 걸고 일부로 스파크를 일으키며 코너 출구쪽으로 머신의 각도를 맞추는 방법이다.

당연히 화면의 모든 것이 도트 그래픽에서 폴리곤으로 변경됐으며 그에 따른 여러가지 변경점과 시스템이 추가됐다. 특히 전작에서는 불가능했던 파워 슬라이드도 가능하게 됐다.

3가지 타입의 시점교환이 가능

이 게임에서는 레이스 시와 리플레이시의 시점을 3가지 타입으로 변경시키는 것이 가능하다(레이스 중에도 변경가능). 라이더 자신과 라이더의 후방, 대각선상 시점으로 3가지의 시점이 있는데 각각의 시점에서는 코너의 각도와 바이크의 코너링 각도 등, 플레이시의 감각이 꽤 변화하게 된다. 자신이 특기로 하는 시점을 발견해보자.

라이더의 시점

바이크에 올라탄 라이더의 시점. 좌우의 시야가 좁아져서 힘들다

라이더 후방에서의 시점

바이크의 바로 뒷면에서 바라보는 시점

대각선상에서의 시점

후방 대각선상에서의 시점. 코너를 보기쉽기 때문에 라인을 따라가기도 쉽다

진여신전생 데빌사마나

FC, SFC에서 종족 합체하는 참신한 시스템으로 폭발적인 인기를 모았던 여신전생 시리즈가 새턴에 등장한다. 이전까지 볼 수 없었던 여신전생의 또다른 이야기를 기대해보자.

장 르	RPG
제작사	아트라스
발매일	연말 발매예정
가 격	미정

순조로운 개발 진행

연말발매를 목표로 점점 그 실체를 보여주고 있는 데빌사마나. 게임의 전체맵과 2D필드의 맵으로 시작해서 새로 등장하는 악마들을 소개하기로 한다.

우선 게임의 초반에 등장하는 기본적 시설 등을 처음으로 공개하겠다. 이들 시설들의 사진은 게임의 완성판에 아주 가까운 것들이다. 실제 게임의 화면도 이것들과 같이 문자데이터가 배경에 겹쳐 있는 느낌으로 표시된다는 이야기다.

상점에 들어가면 화면에 상대의 얼굴이 표시된다. 차분한 분위기가 느껴진다

물건을 살 때는 이런 화면이 된다

더욱 리얼한 악마처리

연공

아귀의 일종이긴 하지만 제법 고등부족에 속한다.

마키부-루

댄스마카브라는 옛날 종교극에서 등장하는 악마다.

주인공은 일반 주택에 산다

지금까지 여신전생시리즈에서는 2D맵과 3D던전이라는 2개의 장면이 존재했지만 이번에는 거기에 전체맵이 추가됐다. 전체맵은 6개 지역으로 분리되어서 각각 번화가, 주택가, 공원이다. 주인공이 살고 있는 주택가는 플레이어가 자유롭게 이름을 설정할 수 있다. 전체맵은 얼핏보기에는 보통의 항공사진으로 보이지만 자세히 살펴보면 귀신의 얼굴로도 보이는 가공의 도시임을 알 수 있다. 그리고 2D맵도 차세대기종인 만큼 폴리곤으로 만들어져 있어서 맵상에서의 시점변화가 가능하므로 좀더 실감나는 게임을 즐길 수가 있다.

이번에는 전체 지도 공개

朝日区
錦海公園
矢来区
笠置山
雲雀ヶ丘
中央区
平崎市 全図

여기가 주인공이 사는 거리다

① 6지역으로 행동구분

6개의 지역으로 분리되어 있는 전체맵에서 이동 장소를 선택하면 그 장소의 2D맵으로 화면이 전환되는 시스템으로 되어 있다.

② 지역명을 자유롭게 입력가능

주인공이 살고 있는 주택가뿐만 아니라 실제는 맵전체. 다시 말해서 도시의 이름까지도 주인공이 설정하는 것이 가능하다. 자신이 실제로 살고있는 장소를 입력하면 좀더 감정이입이 쉬워질지도!?

적이기도 동료이기도한 악마 일러스트를 이번에 2장만 공개한다. 제작자의 말에 따르면 300 이상의 악마들이 등장한다고 하고, 이번에는 아시아계통의 악마들이 많이 등장한다고 한다. 여기에 빅뉴스. 놀랍게도 한국과 러시아의 악마들도 등장한다고 한다. 지금까지 주로 일본과 인도의 신들이 많이 등장했던 것에 비추어볼 때 우리에게 있어서는 눈에 띄는 발전이 아닐 수 없다.

이것이 타이틀 로고다!

真·女神転生
デビルサマナー
悪 魔 召 喚 師

아직 완성형은 아니다. 완성형은 좀더 손질이 될 예정

당신은 평화를 위해 창공의 기사가 된다!

WINGARMS 화려한 격추왕

장 르	플라이트 슈팅
제작사	세가
발매일	9월 29일
가 격	5,800엔

2차 세계대전을 무대로 하늘을 누빈 에이스 파일럿이 되어 아바론군을 괴멸시키자. 새턴에서 펼쳐지는 플라이트 시뮬레이션풍의 슈팅게임이 유저를 기다린다.

리얼하고 화려한 3D슈팅

세밀한 계산을 기초로 리얼한 비행감과 3단계의 시점변환 등 플라이트 시뮬레이션적인 요소와 탄수를 무제한으로 하거나 수면, 지면에 추락하지 않도록 하는 슈팅적인 요소를 밸런스있게 갖춘 것이 바로 이 게임. 그중에서도 슈팅감이 강하기 때문에 공중전의 통쾌감을 느낄 수 있다.

수면을 아슬아슬하게 비행해도 추락할 위험이 없기 때문에 기분좋게 비행할 수 있다

제2차대전의 주역들을 만난다

이 게임에서는 제 2차대전에서 활약했던, 혹은 설계됐던 비행기로 총 7대가 등장한다. 일본, 독일, 영국, 미국의 전투기가 등장하므로 마음에 드는 것을 골라서 전투를 벌이자. 7기중에 6기는 프로펠러기이고 독일의 Me262만 제트 엔진을 탑재하고 있다. 성능, 취향의 어느쪽을 선택해도 즐겁게 즐길 수 있다.

A6M제로전(일)

F6F헬캣(미)

스피트 화이어Mk. 1(영)

J7W진전(일)

P-38라이트닝(미)

P-51무스탕(미)

Me262(독일)

자신만의 기체로 하늘을 누빈다

자신의 기체가 장비하고 있는 무기는 기총과 로케트탄. 로케트탄은 최대 4연사가 가능하지만 로케트에는 탄수 제한이 있다. 더우기 각 기체는 공통적으로 기총에 제한은 없지만 지나치게 연사를 하면 건 히트를 일으켜 일정시간동안 사용 불능이 된다.

로케트탄 발사! 기총보다 위력이 크다. 그러나 명중되지 않으면 너무나 아깝다

엔터프라이즈호와 함께 세계평화를 수호하자

플레이어는 아바론군의 기습에서 유일하게 살아남은 항공모함 엔터프라이즈에 모인 에이스 파일롯중에 한명이 되어 아바론군의 침공을 저지하고 역습해가게 된다.

각 미션에 나오는 보스를 쓰러뜨리면 시나리오를 클리어할 수 있지만 그전에 등장하는 많은 적을 쓰러뜨리지 않으면 보스를 만날 수 없다.

스토리

제 2차 세계대전후, 전투의 후유증에서 다시금 일어선 세계는 평화로의 발걸음을 내딛기 시작했다. 하지만 그러한 움직임을 싫어하여 다시금 전쟁으로 전세계를 끌어들이려는 자들도 있었다. 그들은 스스로를 「아바론」이라고 부르며 병기를 증산, 개조하여 1개국에 버금가는 전력을 갖추고 세계가 침체되어 있는 때에 공격을 개시했다.

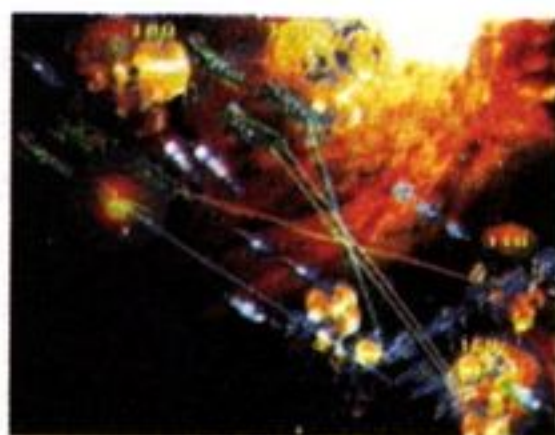
목표는 태평양의 자원지대전역. 이 침공으로 자원을 장악, 자국의 군비증강이 아바론군의 목적이다. 갑자기 공격해온 아바론군의 기습공격에 의해 연합국군의 기동부대는 괴멸상태에 빠지게 되고 연합국군은 항공모함 엔터프라이즈에 침공저지명령을 하달한다.

퀴바디스

■제작사/ 클럼스 ■발매일/ 가을예정 ■가격/ 6,800엔 ■장르/ 시뮬레이션RPG

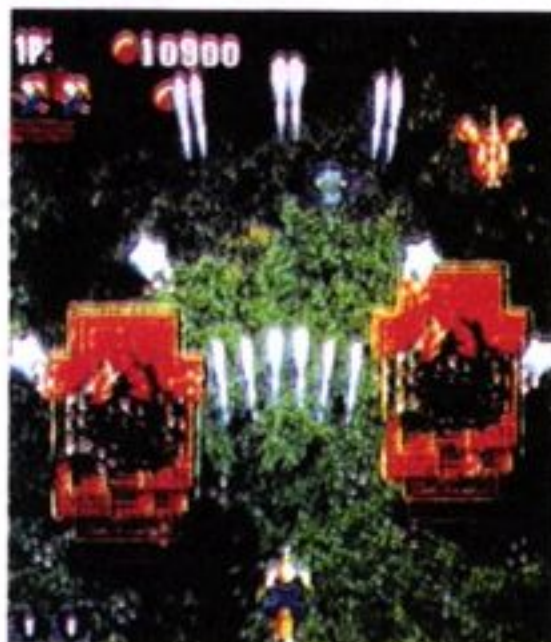
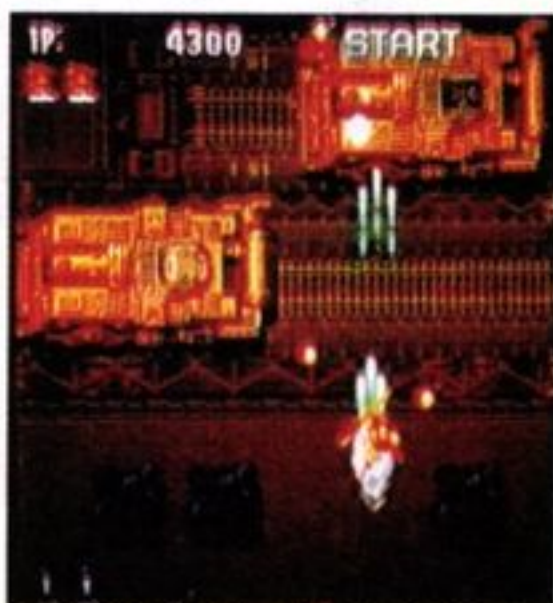
새턴 본격 시뮬레이션RPG 쿼바디스가 완성도 75%상태로 착착 진행되고 있다. 오프닝, 엔딩 등에 애니메이션이 들어갈 예정이며 중간중간에도 애니메이션이 들어가는 등 다채로운 내용으로 구성되는 쿼바디스.

드라마틱한 스토리와 함대전 시뮬레이션이 융합

이것은 전투 화면의 한장면. 턴제가 아닌 리얼타임으로 화려한 전투가 벌어진다

게임은 전체적으로 스토리 모드와 배틀 모드로 나뉘어진다. 스토리 모드에서는 친구와 상관, 적들과의 회화를 중심으로 이야기가 진행되어 간다.

건 버 드

■제작사/ 아틀라스 ■발매일/ 95년내 ■가격/ 5,800엔 ■장르/ 슈팅

업소용을 제작한 오리지널 메이커가 제작을 담당하고 있는 건버드. 파워 업+봄형태의 종 스크롤 슈팅의 결정판이 이식되고 있다. 당연히 2인 동시 플레이가 가능하며 원작을 초월한 오리지널 요소도 추가될 예정이다. 단, 종스크롤이기 때문에 화면이 좁아지지 않을지 걱정이다.

5인의 캐릭터에서 자신의 캐릭터를 선택

소원을 들어준다는 마경의 파편을 모으러 출발이다!

F-1라이브 인포메이션

■제작사/ 세가 ■발매일/ 10월 ■가격/ 5,800엔 ■장르/ 레이스

타이틀 표기를 「Formula 1」에서 「F-1」으로 바꾸고 정식 타이틀로 등장한 이 게임은 다른 레이스 게임에서는 보여주지 못했던 실황중계감이 특징이다. 세팅화면도 폴리곤으로 되어 있으며 세팅을 어떻게 하느냐에 따라서 레이싱 감각도 달라지게 된다. 레이싱을 하게 되는 코스는 오리지널 코스를 포함하여 총 5개. 이제까지의 새턴용 레이싱 게임중 가장 많은 코스를 자랑하는 게임이다.

중계감각을 도입한 레이싱 게임

세팅에 의해서 조작감도 달라진다!

파 라 둔

■제작사/ 파이오니아LDC ■발매일/ 미정 ■가격/ 미정 ■장르/ 액션RPG

새롭게 참여한 파이오니아LDC에서 제작중인 3D타입의 액션 RPG. 화면상에 표시되는 플레이어 캐릭터는 지형과 거리 등을 의식하며 적과 싸우게 된다. 무기와 아이템들도 3D라는 전제하에 전략적인 전투를 요구하는 게임이다.

각 스테이지내에는 함정이나 퍼즐형식의 난관이 기다리고 있는데 아이템과 마법을 번갈아 사용하며 클리어하지 않으면 안된다.

3D이지만 자신의 캐릭터가 보이는 시점

갇혀버린 보스의 방에서 싸운다. 테크닉을 구사하여 적을 쓰러뜨리자!

지난 동경에서 열린 토이쇼에서 일반공개된 이래, 소식이 없었던 다크세이버. 드디어 게임의 전모가 보이기 시작했다. 크라이맥스의 새턴진입 제 1탄이라는 점에서 더욱 가치가 있는 다크 세이버의 최초공개된 화면사진을 유심히 보길 바란다.

●**제작사**: 크라이맥스 ●**가격**: 미정 ●**발매일**:12월 ●**장르**: 액션 RPG

DARK SAVIOR

죽음의 감옥섬을 무대로 드라마가 시작된다!

크라이맥스 참가 제 1탄

압제 RPG 등장

크라이맥스사에서 선보이는 「다크세이버」의 소식을 듣고 가슴이 설레이는 사람이 많을 것이다. 메가드라이브에서 수많은 히트작을 내놓았던 메이커이니

이것이 게임중의 화면이다. 중앙에 스테이터스 화면 같은 것이 보이지만 자세한 것은 아직 불분명하다. 다음 소식을 기대하시길…

만큼 기대하지 말라는 것도 무리겠지만… 스탭진도 각업계의 유명인들을 기용한 만큼 연말의 화제작이 될 것임에는 의심의 여지가 없을 듯하다.

이 다크세이버는 과거 랜드스토커에서 사용했던 시점을 채용하고 있다. 거기다 화면내에는 「하이페리온 퍼스펙티브」라는 신시스템 채용에 의해 완전한 3차원 공간이 재현되어 있다. 사진으로는 구분하기 어렵겠지만 3차원표현에 원근감이 더해졌기 때문에 주인공이 높은 곳에 있을 때에는 공포감이 느껴지기도 한다. 더 놀라운 것은 게임중에 주인공의 행동과 테크닉에 의해 시나리오가 변화하기 때문에 질리지 않고 몇번이라도 즐길 수 있다는 점이다.

마치 미로와 같은 감옥섬. 류·야는 무사히 이섬에서 탈출할 수 있을는지?

스테이크버드. 잭

●항상 헌터와 행동을 같이하는 바이오 생물. 주인공을 구해주는 중요한 동료다

체리나

단발에 미니스커트를 입은 체리나. 적인 것 같지만 아직 불분명

제이라스섬에서 활약하는 캐릭터들

류·야―
이 게임의 주인공으로 라젠국의 바운티 헌터. 이번에는 변태살육생물 비란을 죽이라는 사명을 받았다

세마 실비아 코유끼
22살. 독신. 라비안국의 닌자. 제이라스섬의 어디엔가 침투해 있다. 섬에 있는 목적이 무엇인지는 아직 불분명

웨론
3대 사형수 감방인 베타감방에 수감되어 있는 악랄한 몬스터. 주인공에게 적의를 가지고 있다

리고아테
죄수 조직의 중간보스. 제이라스섬에서 탈출할 계획을 세우고 있다. 행방불명된 조직의 대보스 게하라를 찾고 있다

크루케, 크루토리켄
제이라스섬의 3번째 소장. 머리가 좋지만 새디스틱킬러라고 불리며 수많은 죄수들을 죽였다

변태살육생물 비란
살육을 좋아하고, 대단히 호전적이다. 접촉한 상대로 변신할 수 있는 능력을 가지고 있고, '비라니움'이란 물질을 먹으면 거대화된다. 왜 제이라스섬으로 도망온 것인가는 불분명

32X 라인업

버철화이터 32X

Virtua Fighter

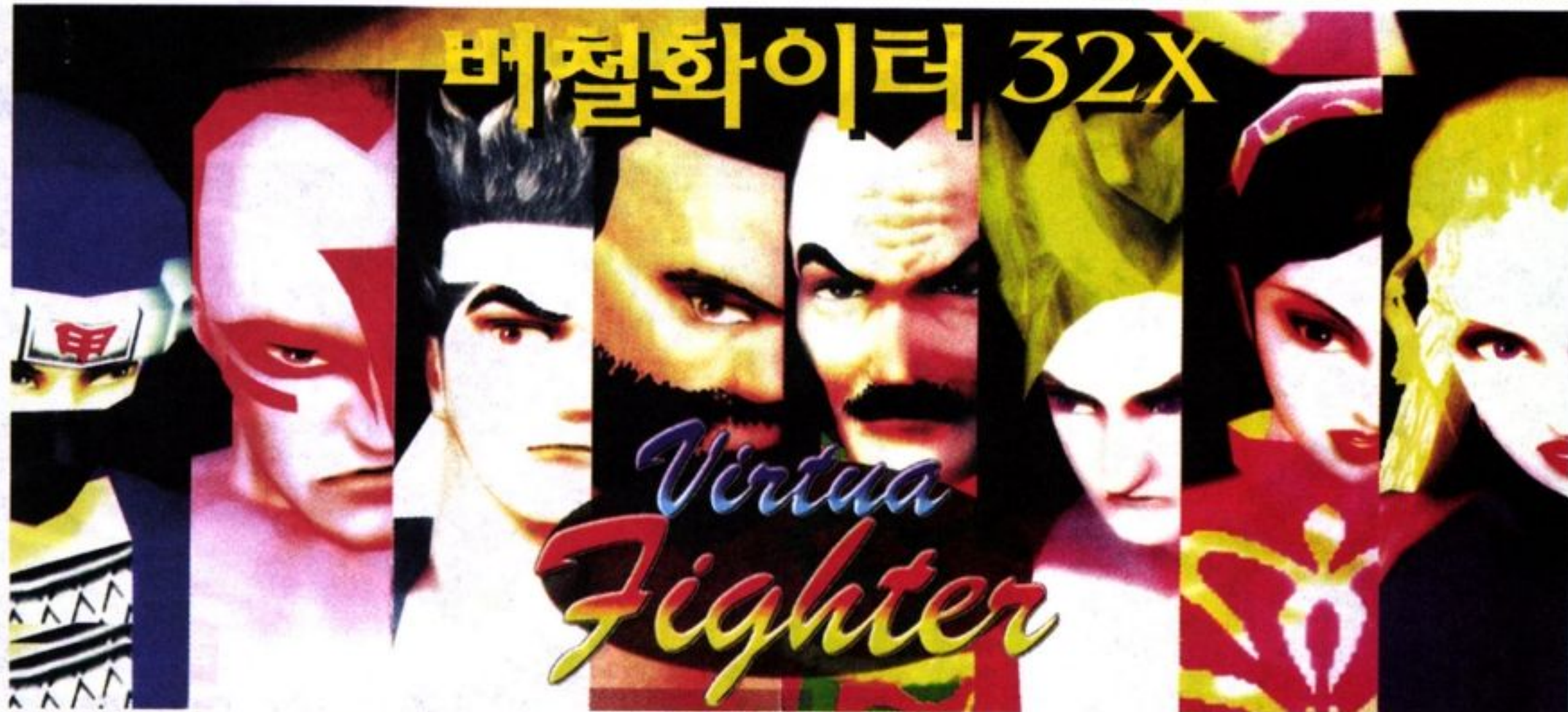
대전시 5가지 앵글공개

노멀

쿼터뷰

하이 앵글

3 쿼터뷰

스카이 카메라

자! 이제 당신은 7명의 친근한 전사들과 함께 지금까지 경험해 보지 못한 토너먼트 모드를 플레이를 할 수 있게 됐다. 자신이 가장 아끼는 캐릭터로 자신의 생각대로 설정할 수 있는 스테이지 위에서 자신의 기량을 모두 펼쳐보이자!

슈퍼 32X에 A급수준이라고 할 수 있는 게임들이 속속 등장한다. 그 중에 하나가 바로「버철화이터32X」. 챔프의 관점으로는 아마 이것이 이 시스템이 생겨난 이래 최초의 완성도 있는 게임으로 보인다. 버철 화이터 32X는 단순한 아케이드용 이식이 아니라 몇 분야에서 새턴과 아케이드용에 비해 사실상의 우위를 나타내는 부분도 있다.

그래픽의 면에서는 버철화이터 32X가 더욱 훌륭한 머신으로 보이지만 새턴용에 비해서는 떨어지는 면도 없지 않다. 비록 완벽한 그래픽 이식은 안됐지만 이번에 새로이 채택된 카메라 앵글은 정말 대단하다고 할 수 있다. 지면 높이의 앵글로부터 하늘에서 내려다본 앵글까지 이 새로운 앵글은 흥미뿐만 아니라 보는 사람으로 하여금 플레이하고 싶은 충동까지 일으킨다.

세가는 놀랍게도 VF 32X가 조작성과 전체적인 튜닝이 새턴용보다 월등히 향상되었다고 말하고 있다. 물론 판단은 유저의 몫이지만.

음악 역시 32X의 사운드 한계에 비해 매우 훌륭하다. 게다가 일부는 재편된 곡까지 있을 정도이다. 캐릭터의 목소리도 기대한 만큼 깔끔하다. 필자는 그런 결과에 대해 매우 만족하고 있다.

물론 챔프독자가 새턴을 가졌다면 이 버전을 해보기 위해 32X를 구입할 정도로 가치있는 것이라 생각하지 않을지도 모른다. 그러나 32X의 소유자라면 아직 새턴에 등을 돌리지 말고 이 버철화이터 32X의 세계를 경험해 보는 것이 좋을 것이다.

PLAY STATION

대전액션 게임 이식 스페셜

Special 1 신캐릭터 카오스와 트레이시 등장!

제작사	타카라	발매일	미정	가격	미정	장르	대전 액션

鬪神伝 2 (투신전 2)

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2™

폴리곤과 텍스처 매핑을 이용한 충격적인 인기를 올린 투신전이 발매 1년만에 다시 유저들의 품으로 돌아왔다. 「2」는 아케이드용으로도 발매될 예정에 있어 PS용과 동시에 진행되고 있는데 과연 이 두작품의 차이는 무엇일까? 어쨌든 본지에서는 PS용의 정보를 중점적으로 다루어 나갈 예정이다.

새로운 스테이지. 과연 누구를 위한 곳일까?

파워 업한 폴리곤과 캐릭터 움직임

전작에서의 비약적인 발전은 각 캐릭터에게 사용된 폴리곤 수치에서도 확실하게 나타난다. 전작에 비해 더욱 많은 폴리곤을 사용했다는 사실은 아래 공개된 캐릭터들의 사진에서도 알 수 있을 것이다. 이것들은 아직 텍스처 매핑 처리를 하기 전의 것으로 이번 작품에서 캐릭터들이 어떤 식으로 변해 있을 것인가를 단적으로 보여준다.

전작에서의 비약적인 발전은 각 캐릭터에게 사용된 폴리곤 수치에서도 확실하게 나타난다. 전작에 비해 더욱 많은 폴리곤을 사용했다는 사실은 아래 공개된 캐릭터들의 사진에서도 알 수 있을 것이다. 이것들은 아직 텍스처 매핑 처리를 하기 전의 것으로 이번 작품에서 캐릭터들이 어떤 식으로 변해 있을 것인가를 단적으로 보여준다.

호파이

듀크

랭

몬도

신 캐릭터 등장! 그 이름은 카오스

전작에서 총 8명이었던 플레이어 캐릭터가 2에서는 11명으로 증가되었다는 사실은 이미 지난 호를 통해서 전한 바 있다. 그러나 3명 중에서 게재되었던 신캐릭터는 가이아 한명뿐이었다. 그런데… 이번에는 가이아의 뒤를 이어 또 한명의 캐릭터가 그 전모를 드러냈다. 그 캐릭터의 이름은 카오스. 카오스는 비밀결사의 간부로 지금까지 투신전 대회를 주최하여 오던 우라누스와 아직까지도 그 정체가 베일에 싸여있는 크비드, 그리고 현재 결사로 부터 몸을 피해 은둔하기전의 가이아와 함께 4인의 실력자로 불리우며 서로 동등한 권력을 지녔던 사나이이다. 신장, 국적, 체중, 연령, 혈액형 등 모든 것이 불명인 비밀이 많은 인물이다.

카오스의 전투 능력과 승부에 대한 집념은 다른 4천왕을 초월할 정도로 강하다. 원래 그는 결사 내에서 막대한 발언권을 누리며 상대방의 핵심을 꼬집는 독설로 유명하였으나 어느 날 갑자기 유창하게 흘러나오던 말을 한마디도 하지 않게 된다. 그리고 투신전 대회에 돌연 참가하게 되는데…

비밀결사 내부에서는 카오스 역시 소피아와 같은 실험체로 그의 기억 역시 결사가 조작한 것이라는 소문도 공공연하게 나돌았으나 정작 본인은 완전이 입을 봉한 채 어떠한 말도 꺼내지 않고 있다. 그리고 그에 관한 모든 수수께끼가 풀리는 날은 아마 그가 투신전 대회의 패자가 되는 날일 것이다.

전체적으로 날카롭다는 이미지를 풍긴다. 왼손에 장비하고 있는 것은 에이지, 몬도가 사용하고 있는 전설의 무구들과 어깨를 나란히 한다는 '현무의 방패'이다. 카오스의 방어력은 상상을 초월할지도…

텍스처 매핑 전의 카오스. 낫이라는 잔인한 무기를 사용하는 만큼 공격 패턴도 상당히 잔인한 것이 될 가능성이 높다

또 한명의 새로운 캐릭터는 여성!?

카오스의 뒤를 이어 11번째 캐릭터가 발표되었다. 그녀의 이름은 트레이시. 상대방에게 반드시 먼저 한방을 때리게 한 후, 정당방위를 이유로 그 상대를 마구 차고, 때리는 과격한 성격의 여형사이다. 그녀가 투신전 대회에 출전하게 된 것은 어느날 그녀 책상 위에 도착한 한통의 편지 때문이었다. "또 그 과장 할아범이 보낸 시말서겠지. 쳇!" 하루에도 수 없이 날아드는 시말서로 생각한 종이를 구겨 버리려는 순간! 그것은 투신전 대회에 출전해 달라는 초대장이었던 것이다. 오랫만에 정식으로 싸울 수 있다는 즐거움에 도취된 그녀는 책상을 박차고, 애용하는 무기인 돈파를 양손에 들고 대회장을 향해 걸음을 옮겼다.

텍스처 매핑전의 트레이시. 아마 중국식 무구인 돈파가 그녀의 무기인것같다

지금까지 여성 캐릭터와 분위기가 한층 다른 트레이시. 그녀는 다른 두 캐릭터에 비해 야성적인 매력을 한껏 풍기고 있다.

트레이시 해부도

모자
트레이시의 트레이드 마크가 될 것 같은 느낌이 든다. 거꾸로 쓰고 있는 것이 또 하나의 포인트. 싸울 때 떨어뜨리지는 않을런지…

무기
양손에는 항상 애용하는 돈파를 들고 있다. 단지 리치가 너무 짧아 전투에 불이익을 당하지 않을까 우려된다

얼굴
얼굴은 모든 윤곽선이 또렷하며 예쁘다고 평하기 보다는 멋지다는 인상을 풍긴다. 트레이시의 팬은 남성보다는 오히려 여성쪽이 많을 것같다

홀더
평상시에는 돈파를 다리에 차고 있는 홀더에 끼워둔다. 승리 포즈를 취할 때는 이곳에 다시 넣어두려나?

배꼽
PS용 격투 게임중에서 최초로 배꼽티의 패션을 창출한 트레이시. 유행에 민감한 것은 좋지만… 그녀는 단순히 옷이 치렁치렁하면 싸우기 불편하여 입었을 뿐이라고 생각하는데

부츠
트레이시는 좀 무거워 보이는 부츠를 신고 있다. 마치 군인들이 신는 워커의 느낌도…

신 여성 캐릭터의 등장으로 히로인의 자리가 위험하다!?

전작에서 두명뿐인(극히 정상적인 수치이지만) 여성 캐릭터라는 이유로 뭇남성들의 시선을 한눈에 모았던 엘리스와 소피아. 특히 귀여운 몸동작과 새로운 표현감각의 복장으로 인기를 끌었던 엘리스의 왕좌가 이전에 등장하는 여성 캐릭터에 의해 위협받을 것인가? 이에 따른 두 여성의 반응은 의외로 냉담. 그도 그럴 것이 두 사람은 새로운 스타일과 복장으로 다시 팬들의 눈길을 끌 준비를 하고 있기 때문이었다.

Special 2

최근 아케이드용으로 등장하여 인기를 모으고 있는 대전 격투게임 스트리트 화이터 ZERO 가 드디어 PS용으로 이식된다. 국내에도 상당수 팬을 보유하고 있는데 벌써부터 기대감이 고조되는 듯하다.

제작사	캡콤	발매일	95년겨울	가격	미정	장르	대전 액션

STREET FIGHTER ZERO

새롭게 태어난다!

이번 PS이식용은 원조 SF 2에서부터 고정적으로 등장하던 캐릭터 그래픽을 과감하게 바꾸었으며, 등장 캐릭터도 동사(同社)의 원조 격투게임인 「화이널 화이트」의 주인공인 가이를 비롯한 여러 개성있는 인물들로 교체되었다. 그야말로 '신세대에 걸맞는 SF 시리즈'라고 해도 과언은 아닐 것이다.

신시대를 예고하는 신 시스템

슈퍼 콤보 게이지

이 게임에서는 신세대 스트리트 화이터에 걸맞는 신 시스템이 몇가지 도입되어 있다. 그 첫 번째가 바로 슈퍼 콤보 게이지이다. 슈퍼 콤보를 사용할 수 있는 게이지에 레벨 1에서 3까지의 단계가 설정되어 결과적으로 슈퍼 콤보도 레벨 1-3까지 3가지 패턴으로 증가하였다.

○○만일 레벨 3까지 게이지를 모았다면 1레벨의 슈퍼 콤보를 3번 사용하든지, 아니면 3레벨의 슈퍼 콤보를 1회 사용할 수 있는 것이다

제로 카운터

캡콤에서 제작한 뱀파이어(다크 스토커즈)에서 등장하였던 가드 캔슬기. 상대방의 공격을 계속 방어하다가 어느 순간 공격으로 전환할 수 있는 이 시스템을 더욱 강화시킨 것이 바로 제로 카운터 시스템이다. 이때까지 캐릭터에 의해 속박당했던 이 기술을 자유화시켜서, 기술을 사용하는 기본 커멘드를 통일했으며 이로 인해 어떤 캐릭터라도 카운터를 사용할 수 있게 되었다.

방어 상태에서 다리 공격을 가능케 해주는 것도 제로 카운터의 덕분. 더욱 흥미로운 공방이 전개될 예상이다

오토매틱 모드

이처럼 더욱 그 전투가 정밀하게 변화된 ZERO지만 물론 SF 초보 입문자를 위한 친절한 시스템도 함께 제공된다. 그것이 바로 오토매틱 모드. 이 모드로 게임을 시작하면 적의 공격이 자동으로 방어되며 복잡한 커멘드를 사용해야만 하는 슈퍼 콤보도 버튼 2개를 동시에 눌러주기만 하면 OK.

간단 플레이가 가능한 오토매틱 모드. 이로 인해 대전 게임의 실력차이가 무너진다

켄 춘리 류 로즈 가이 낫슈

Special 3

드디어 판명된 PS용 SF2 무비

스트리트 화이터 2 MOVIE

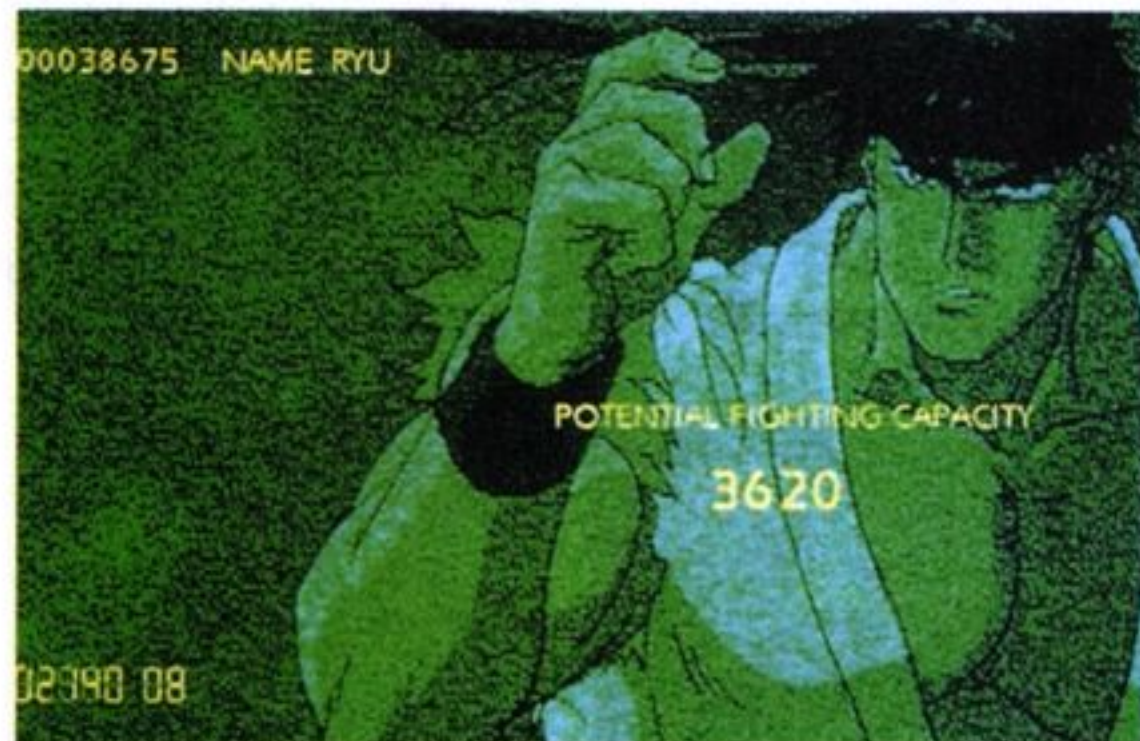
등장한지 벌써 약 5년이 흘렀는데도 아직까지 끊임없이 인기를 누리고 있는 대전 격투게임, 이번에 SF2 시리즈, ZERO와 함께 발표될 예정인 이 작품은 1년전, 극장판 애니메이션으로 제작되었던 스트리트 화이터 2를 매체로 하여 제작된 작품이다.

제작사	캡콤	발매일	95년11월 예정	가격	6,800엔	장르	대전 액션

STREET FIGHTER II MOVIE

대전 격투 게임으로

무비는 단순한 극장판 애니메이션의 데이터 베이스가 아니였다. 게재된 사진을 보면 "아!? 이건!!"이라고 외치는 유저들도 다수 있을 것이다. 그렇다. 이 화면은 확실히 「SF2-X」를 닮았기 때문이다. 하지만 이것은 확실히 SF2 무비의 한 장면이다. 무비가 X와 다른 점을 다음 사진에서 찾는다면 그것은 못보던 캐릭터가 류와 싸우고 있다는 정도일까… 류와 싸우고 있는 이 달심의 근육판 캐릭터같은 친구가 바로 이번 게임의 주역이라고 할 수 있는 악의 결사 샤들의 사이보그이다. 극장판 애니메이션에서는 단순한 격투가 정보 수집용 사이보그로 단 일격에 부숴지고마는 불쌍한 신세였으나 이번 시리즈에서는 여러 격투가와 대전시켜 그들의 정보를 입력, 이 사이보그를 점차 개량시켜 나간다는 이른바 '사이보그 육성 시뮬레이션 게임'… 이다.

성장시킨 사이보그는 메모리 카드에 저장하여 사용할 수 있다

류의 행동 패턴을 살펴보고 있는 사이보그. 이런 식으로 사이보그는 정보를 입수해 나간다

3종류의 게임 모드

이 소프트는 세가지 게임 모드를 준비해 놓고 있다. 첫번째로 샤들의 신형 사이보그를 개량시켜 나가는 '게임 모드'. 두번째로 이렇게 키워놓은 사이보그의 성능을 시험해 볼 수 있는 '모의 전투 모드', 그리고 마지막으로 격투가들의 개인 데이터와 극장판 애니메이션의 설정 자료 등을 볼 수 있는 '자료 표시 모드'로 구성되어 있다.

샤들의 비밀기지에서 컴퓨터가 만들어낸 가상의 류와 결전을 벌이는 사이보그. 준비자세가 류와 같은 것을 보니 혹시 류의 데이터를 카피한 것이 아닐런지…

자료표시 모드도 추가

게임 모드에서 사이보그가 수집한 데이터를 표시해 주는 모드. 게임 모드에서 각각의 격투가를 조사하면 할수록 자료는 더욱 풍성해진다. 자료는 각 격투가의 능력뿐만 아니라 극장판 애니메이션의 설정자료와 원화, 콘티 등도 함께 감상할 수 있다. 캡콤에서 처음으로 발매하는 CD 2장짜리 소프트이므로 막대한 자료가 들어가 있는 모양이다.

류를 조사중. 이런 식으로 신형 사이보그는 정보를 입수한다

발매전 완성도 체크!

뱀파이어

발매 연기를 발표한 후 이렇다할 소식이 없었던 뱀파이어. 그 긴 침묵을 깨고 드디어 가을 발매라는 발표를 하고 나섰다.

제작사	캡콤	발매일	가을예정	가격	5,800엔	장르	대전격투ACT

VICTOR

스트리트 화이터-」시리즈와는 확실히 다른 새로운 시스템!!

PS용 「뱀파이어」의 변경점, 「스트리트 화이터 Ⅱ」시리즈와의 차이점들을 중점적으로 소개한다.

우선은 체인 콤보. 이것은 최후에 필살기를 구사하는, 말하자면 캔슬 연속기가 아니라 통상기를 타이밍에 맞추어 사용하는 것으로 통상기에 의한 연속기를 만드는 것이다. 물론 그 후에 필살기를 연결시키는 것도 가능하다. 버튼 타이밍에 관해서는 별도로 설명하겠다.

다음으로 스페셜 게이지. 이것은 필살기를 사용하거나 상대에게 공격을 적중시키면 쌓여간다. 풀 게이지가 되면 스페셜 필살기를 사용할 수 있게 된다. 스페셜 필살기는 모두 매우 강력하기 때문에 유용하게 활용하기 바란다. 그 외에도 공중 가드나 가드 캔슬, 대쉬 등이 있다.

뱀파이어 최대의 비법

「스트리트 화이터 Ⅱ」 이후의 대전 격투 게임에 보여지는 콤보 히트나 대쉬, 공중 필살기, 가드 캔슬 등의 다양한 시스템은 모두 이 「뱀파이어」에서 시작된 것이다. 그리고 이런 혁신적인 시스템을 멋지게 소화한 게임 밸런스 역시 놀라운 것이다.

뱀파이어 에서 모든 것이 시작되었다

「스트리트 화이터 Ⅱ」 이후의 대전 격투 게임에 보여지는 콤보 히트나 대쉬, 공중 필살기, 가드 캔슬 등의 다양한 시스템은 모두 이 「뱀파이어」에서 시작된 것이다. 그리고 이런 혁신적인 시스템을 멋지게 소화한 게임 밸런스 역시 놀라운 것이다.

체인 콤보의 기본. 펀치에 의한 3 히트. 빅터는 한발한발의 파괴력이 크기 때문에 놀랄만하다

타이밍 좋게 중 펀치, 강 펀치로 이어간다. 타이밍은 맞추기 어렵지만 한번 몸에 익혀 놓는다면 문제 없을 것이다. 강도의 순서만 틀리지 않으면, 펀치 뿐만 아니라 킥을 조합하는 것도 가능하다

압도적으로 많은 동화 매수나 예상할 수 없는 캐릭터의 움직임, 코믹한 필살기 등도 뱀파이어의 매력중 하나. PS용은 더우기 테마송이라고 하는 커다란 매력이…

메오시 콤보?

체인지 콤보, 별명 「메오시 콤보

히트 1/2

공격이 히트하면 우선 사진과 같이 별 마크가 나타난다. 아직 다음 버튼을 누르기에는 빠르다

캐릭터의 상태 변화를 눈으로 보면서 타이밍을 계산하는 점에서 이런 이름이 붙여졌다. 구체적으로 공격했을 때에 나오는 히트 마크가 별의 상태에서 피의 상태로 변하는 순간을 지켜보고서 다음 공격 버튼을 누르는 느낌이다. 처음에는 꽤 어려울 지도 모르지만 익숙해지면 재미있게 기술이 연결될 것이다.

히트 2/2

별 마크 뒤에 핏방울이 흩날린다. 이 표시로 변하는 순간을 노려서 다음 버튼을 누르는 것이다

CHECK POINT 1 대쉬의 기본

레버를 옆으로 2회 움직이면 전후로 대쉬. 캐릭터에 따라 공중으로 나오기도 하고 무적상태가 되기도 한다

CHECK POINT 2 공중 필살기 가능

대부분의 필살기는 공중에서 사용하는 것이 가능하다. 상대에게 움직임을 읽히지 않도록 효과적으로 사용하자

CHECK POINT 3 스페셜 게이지

스페셜 게이지가 모아지면 스페셜 필살기를 사용할 수 있게 된다. 이것을 언제 사용할까가 승패를 결정짓는다!

CHECK POINT 4 레버 입력의 의미

자벨이나 아나카리스 등 공격시 방향 키를 입력하면 통상 공격이 변화하는 캐릭터도 있다

스페셜 금단의 비법

슈퍼마리오 요시아일랜드

슈퍼마리오 제 5탄 요시아일랜드의 소문은 익히 들어 알고 있을 것이다. 일본판은 이미 발매중이며 국내에 동시 발매될 미국판은 9월말 발매에 들어갔다. 이미 공략을 한 유저들도 있겠지만 여기에서 잘못하면 그냥 넘길 수 있는 중요한 부분들이 있어 소개한다.

스페셜 코스 대공략

이와 같이, 비어 있던 블럭에서 숨은 코스가 나타난다

물론 만점을 받는 것은 간단하지 않지만 정신을 집중하자

한 월드의 모든 코스에서 100점 만점을 받을 수 있는 숨겨진 코스이다. 전부 8개이고 모두 어려움이 많다.

초월드 테크닉+1

코스 실렉트 화면에서, 아래에 표시한 대로 커멘드를 입력한다

실렉트를 누르면서 X, X, Y, B, A 순으로 누른다

미니 게임을 선택하는 패널이 출현. 여기에서 플레이하고 싶은 게임을 선택한다

미니 게임만을 플레이할 수 있는 특별한 커멘드가 있다. 이것을 사용하면 스페셜 아이템이나 1UP을 마음대로 가질 수 있다.

어느 월드에서든 모두 가능하므로 코스 셀렉트 화면에서 한다. 여기에서 적당한 코스에 커서를 맞추고 셀렉트를 누르면서 X, X, Y, B, A 순으로 버튼을 누른다. 그러면 평상시에는 게임중에만 플레이할 수 있었던 미니 게임을 선택할 수 있는 패널이 나타난다.

요시를 999마리로 만들자

1UP한다

예를 들면 월드 3-1. 이 숨은 코스의 중반 중간링 근처에서는 1UP 헤이호가 대량으로 발생한다

일부러 당하게 한다

숨겨진 코스에서 1UP한 뒤 일부러 당하게 한다

다시 1UP한다

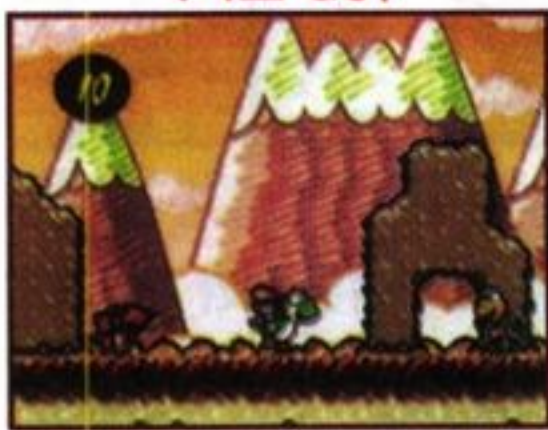
다시 같은 코스를 플레이하여 숨겨진 코스로 가 1UP하면 남은 요시의 수는 증가해 간다

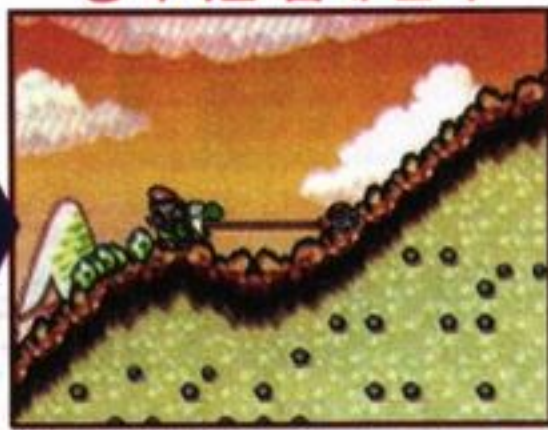
모든 스테이지에서 요시를 증식시킬 수 있는 방법은 전수하겠다. 우선 스테이지 안에서 2UP할 수 있는 장소를 찾는다. 거기에 요시를 2마리 이상 늘린 뒤에 일부러 당하게 한다. 그리고 같은 장소에서 2마리 이상 증식시키면 서서히 요시의 수는 늘어간다.

손쉬운 증식4-1

여기에서 소개하는 무한 1UP은 등딱지를 사용한 방법으로써 월드4-1로 가서 등딱지를 입에 물고 헤이호가 나오는 토관까지 전진한다. 다음에 그 토관을 뛰어 넘어 왼쪽 사진의 언덕길의 중간에 서서 왼쪽을 보고 등딱지를 뱉는다. 그러면 등딱지는

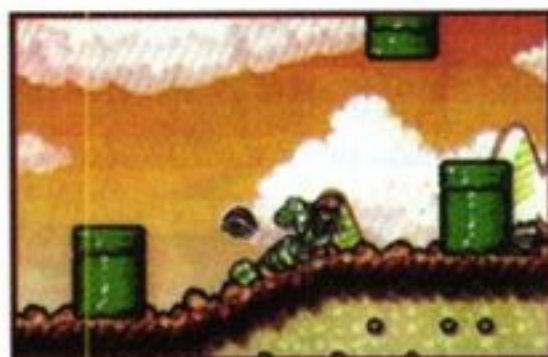
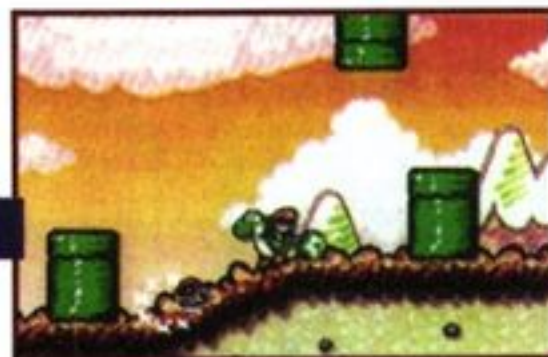
토관에 맞아서 요시와 함께 되돌아 온다. 그 자세로 있으면 요시가 등딱지를 발로 차 토관과 요시 사이를 계속 왕복한다. 이후에 그 헤이호가 등딱지에게 맞고 쓰러져 무한한 1UP을 이룬다.

4-1로 GO!

파타파타나 쿠리보 등, 반가운 적이 많이 등장하는 코스

등딱지를 입에 문다

파타파타를 입에 물고 등딱지로 해서 옮긴다

적을 쓰러뜨린다

토관과 요시 사이를 등딱지가 왕복한다

여기에 내뱉는다

이 위치에 서서 왼쪽으로 향하여 등딱지를 뱉는다

손쉬운 증식4-5

고로가리군을 이용하여 무한 1UP을 하는 방법은 월드4-5에서도 가능하다. 코스 중반까지 나아가 고로가리군을 발견하고 입에 물도록 한다. 그리고 고로가리군이 있던 장소로 약간 돌아와 아래 사진의 토관이 있는 장소까지 온다. 이후에 여기에서 고로가리군을 놓아두고 토관에서 튀어나온 헤이호를 계속 쓰러뜨리는 것을 쭉 지켜보는 것만으로도 OK! 이와 관련하여 무한 1UP을 1시간 정도 계속 한다면 요시는 999마리로 증가한다.

4-5로 GO!

왕왕 바위를 구르며 전진하는 코스이다

고로가리군을 입에 문다

코스 중반에 있는 고로가리군이 있던 곳까지 전진

여기에 내뱉는다

이 위치까지 돌아와서 여기에 내려 놓는다

여기까지 고로가리군을 입에 물고 운반한다

빨간색 코인을 식별하자

빨간색 코인은 황색 코인과 비교하여 약간 빨갛지만 그 이외에도 식별할 수 있는 방법이 있다.

먼저 4장의 연속 사진을 보자. 왼쪽이 황색 코인이고 오른쪽이 빨간색 코인인데 차이를 느낄 수 있다. 황색 코인은 왼쪽으로 회전하고 있는 반면 빨간색 코인은 오른쪽으로 회전하고 있다. 이러면 흑백 텔레비젼에서 플레이하고 있는 사람도 간단히 식별할 수 있다.

무슨 이유로 경고음이?

코스 셀렉트 화면

1에서 6중 어디에선가 월드 코스 셀렉트 화면에서 아래의 커멘드를 입력하자

코스 셀렉트 화면에서 셀렉트 버튼을 누르면서 A, B, Y의 어느 한 버튼을 누르면 '부'하는 경고음이 울린다. 이상한 것은 셀렉트 버튼을 누르면서 X버튼을 눌렀을 때에는 경고음이 나지 않는다. 뭔가 특별한 수수께끼가 숨어 있는 것이 아닐까?

코스 셀렉트 화면에서 셀렉트 버튼을 누르면서 A, B, Y의 어느쪽인가의 버튼을 누른다.

그러면 경고음이 울린다

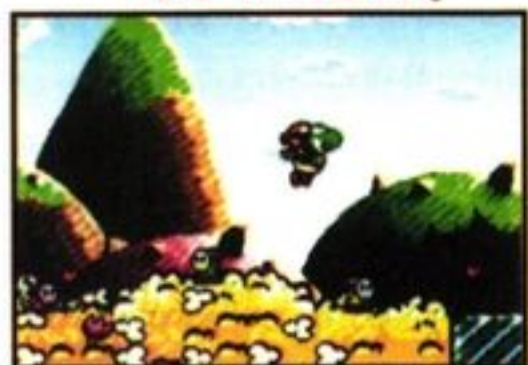
꽃의 룰렛에 감추어진 힘

열쇠를 GET!

먼저 열쇠를 받는다. 그리고 열쇠를 사용하지 않고 쏜살같이 골인점으로 달린다

코인으로 변신!!!

열쇠가 코인으로 대변신!! 정말로 얻은 거야? 아니야? 복잡한 기분이다

적을 유도한다

이번에는 적을 골인점까지 데리고 온다. 데리고 오는 적은 많으면 많을수록 좋다

골인 지점에 있는 꽃의 룰렛을 빠져 나가면 그 코스를 클리어한 것이다. 게다가 골인할 때에 룰렛이 꽃의 마크에서 정지하면 보너스 췔린지가 이루어진다.

그러나 룰렛의 효과는 그뿐만이 아니다!

열쇠를 쥔 채로 룰렛을 빠져나가 골인하면, 갑자기 열쇠가 코인으로 변신한다.

더우기 골인 지점까지 적을 유도하여 골인하면 적도 코인으로 변하는 것이다.

물론 변한 코인은 가질 수 있다.

카드를 넘기고 맞추면 10UP

보너스 게임인 카드 넘기기와 카드 맞추기에서 10UP할 수 있는 방법을 알아보자.

카드 넘기기에서는 커멕 카드를 뽑으면 그 자리에서 끝나고 만다. 하지만 최후의 1장까지 커멕 카드가 뽑히지 않고 다른 카드가 뽑힌다면 마지막에 남은 1장의 카드는 케멕 카드가 아니고 10UP할 수 있는 카드로 변한다. 카드 맞추기에서는 모든 카드를 맞춰서 남은 원페어까지 뽑혔다면 최후의 카드는 10UP이 된다.

카드맞추기

게임을 시작할 때 카드 배열을 보여준다. 이 때 어디에 무엇이 있는지 잘 기억해 둔다

기억한 보람이 있었는지 남은 카드는 원페어. 틀림없이 지금 여기에 괴상한 구름이 있을꺼야

타이틀 화면에서 반짝이는 별

모든 코스를 100점으로 클리어

먼저, 월드의 모든 스테이지를 100점으로 클리어한다

스페셜 코스의 출현!!

그러자, 스페셜 코스와 보너스 첼린저의 패널 출현!!

스페셜을 100점으로 클리어

다음은 스페셜코스를 100점으로 클리어. 약간 어렵지만 힘 내!

성공!! 100점 만점

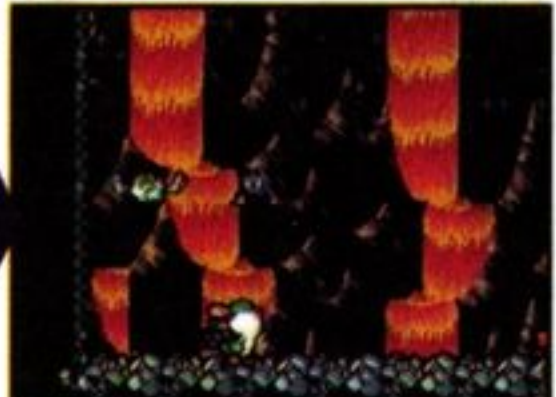
오!! 결국 완전한 퍼팩트 게임 달성

모든 월드의 코스를 100점으로 클리어하면 스페셜 코스가 나타난다. 이 스페셜 코스를 100점으로 클리어하면 타이틀 화면에 별이 나타난다. 이 별의 수는 모든 코스를 100점으로 클리어한 월드 수에 비례하기 때문에 모든 월드를 100점으로 클리어하면 6개의 별이 반짝인다.

타이틀 화면에 별 출현!!

별이 된 파타파타

파타파타를 수박씨로 공격!!

이 박쥐 모양의 적이 파타파타인데 집단으로 출현한다

그러자 스타가 출현. 방해하는 자도 없애고 별도 갖고-! 이것이 바로 일석이조

동굴이나 토관 속 등 어두운 장소에서는 박쥐 모양을 한 파타파타가 나타난다.

이 녀석들은 보통 집단으로 출현하고 있기 때문에 싫어하는 사람이 많다. 이런 사람은 눈 딱 감고 연두색 스페셜 수박을 사용해 보라. 수박씨로 파타파타를 쓰러뜨리면 스타가 출현하므로 일석이조이다.

엉덩이를 이용하여 알 보충

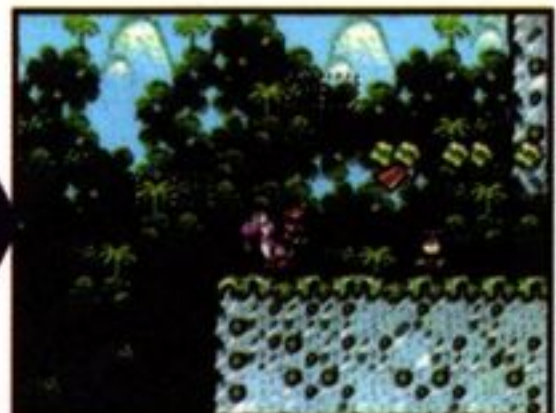
이 녀석이 달걀 플라워이다. 보통 안심하고 알을 보급한다

달걀 플라워는 알을 계속 토해내는 고마운 적(?)이다. 보통 알을 한개씩밖에 내놓지 않지만 알을 갖고 있지 않은 상태로 달걀 플라워 근처에서 힙 드롭을 하면 알을 한번에 5개씩 내 놓는다. 이것을 이용하면 단시간에 알을 보충할 수 있다.

지금 알이 전혀 없으니까 이 녀석 근처에서 힙 드롭을 한번 해보자

진동에 놀랐나? 알을 5개나 낳았다

현장취재

제 33회 어뮤즈먼트 머신 쇼를 가다
(33rd AMUSEMENT MACHINE SHOW)

어뮤즈먼트 산업 발전 가능성 '기대보다 컸다'

챔프는 지난 9월 13일부터 15일까지 일본 치바현 마쿠하리 메세에서 열린 제 33회 AM쇼에 본지 기자를 급파해 생생한 현장취재를 통한 아케이드 신작 정보를 공개한다.

취재 : 김동욱 기자

올해로 33회째를 맞이하는 AM쇼는 일본 어뮤즈먼트 공업협회와 전일본유원시설협회의 주최로 최신 어뮤즈먼트를 발표하는 행사이다.

올해도 세가, 캡콤, 코나미, 남코, 타카라 등 약 70여개 사가 출전하여 출품한 타이틀의 수만도 3000여 종이 넘었다. 이 날 처음으로 공개된 아케이드 게임들의 전반적인 추세는 3D폴리곤 컴퓨터 그래픽을 사용한 게임을 내놓은 회사가 많았다는 것이다. 그 중에서 특히 주목을 받았던 회사는 세가와 남코의 3D 후속작들이다. 그 회사들의 작품을 위주로 AM쇼에서 출품된 아케이드 게임을 완전 공개한다.

AM쇼 추목 소프트 세가편

AM연에서 탄생한 또 하나의 신세대 폴리곤 격투 게임!!

화이팅 바이퍼스(FIGHTING VIPERS)

AM2연이 개발한 3D-CG 게임 「화이팅 바이퍼스」는 방어구를 몸에 부착한 캐릭터들이 사방이 철망으로 둘러쌓인 링 안에서 사투를 벌이는 폴리곤 격투 게임이다. 챔프는 마쿠하리에서 가지고 온 생생한 정보를 한꺼번에 내 놓는다.

기 종	아케이드
제작사	세가
발매일	미정

아케이드 게임사상 초유의 인기를 몰고 왔던 「버철 화이터2」를 개발한 AM2연이 또다시 내놓은 폴리곤 격투 게임이 「화이팅 바이퍼스」이다.

기판도 「버철 화이터2」, 「버철 캅」 등과 같은 '모델2'를 사용했다. 조작도 VF2를 해본 사람이라면 잘 알고 있는 「8방향 레버 + 버튼 3개」이다. VF에 익숙한 사람이라면 이 게임을 처음해도 쉽게 적응할 수 있을 것이다.

프롤로그

왼쪽부터 그레이스, 제인, 피키, 반

현대의 "ARMSTONE CITY"에서는 어떤 놀이가 상당히 유행하고 있었다. 그것은 철망으로 둘러싸인 링 안에서 일대 일로 대결을 벌이는 것으로 스포츠도 아니고 그렇다고 격투라고도 할 수 없었다. 말하자면 롤러스케이트를 타고 점프를 하거나 발차기를 하는 등 젊은이들 사이에서 가장 유행하는 놀이였다.

이 게임에 등장하는 캐릭터들은 불량함을 초월한 '아우트로'들이다. 세가의 자료에 의하면 「부패된 거리에서 사회에 적응할 수 없는 소년들이 떠돌고 있다」라는 이미지로 표현하고 있다.

그리고 암스톤 시티의 중심에는 300미터나 되는 시청 건물 "시티타워"가 있고 게임 중의 어느 스테이지에서도 볼 수 있다. 이 시티타워는 스토리나 게임 전개상 반드시 뭔가 중요한 역할을 할 것임에 틀림없다.

캐릭터 셀렉트 화면

화이팅 바이퍼스의 커멘드표

FIGHTING VIPERS

버파와는 색다른 시스템 채용

화이팅 바이퍼스에는 VF시리즈와는 대폭 상이한 점이 있다. 이것은 「방어구」의 존재이다. 캐릭터의 몸에는 아머, 프로텍터, 방패같은 것이 붙어 있다. 이것은 공격을 당했을 때 데미지를 최소화시켜 주는 중요한 역할을 한다. 그러나 점점 더 많은 공격을 받게 되면 이 방어구들도 파괴된다.

결국 VF에는 없는 「파괴 엑스타시」를 맛볼 수 있는 것이다. 아머는 파괴하면 당연히 없어져 버리기 때문에 그 이후에 공격을 받으면 방어력은 더욱 약해지는 것이다. 캐릭터에 따라서는 방패 같은 것을 가지고 있지만 그것은 폴리곤 게임의 기술에 따라서 아머를 파괴해 버릴 수 있는 곳을 집중적으로 노리는 전략성도 생각해 볼 수 있다.

이 「아머 시스템」에 따라서 VF와는 또 다른 상쾌감을 맛볼 수 있는 것이다. 또 링은 사각의 벽과 철망으로 둘러싸여 있기 때문에 VF에 있었던 「링 아웃」이 없다.

현재까지 개발된 버전은 8인 캐릭터 중 4인밖에 사용할 수 없다. 이들 4인은 강렬한 개성이 넘치는 캐릭터들로 이들만 봐도 나머지 4인의 캐릭터의 넘치는 개성은 불 보듯 뻔하다.

그럼 여기서 먼저 등장한 4인의 캐릭터를 먼저 소개한다.

제인

18세, 여성, 백인. 해병대에 지원하려 했지만 폭력사건으로 입대를 거절당한다. 육체파로 밤에는 지하철 공사현장에서 아르바이트를 한다.
펀치 공격이 중심인 제인은 그 중에서도 가공할 톨네이드 펀치는 가드해도 소용없다.

피키

14세, 남성, 백인. 스케이트 보드를 타는 소년으로 주니어 하이스쿨에 다닌다. 귀여운 헬멧을 쓴 소년이다.
상대를 스케이트 보드로 때려 쓰러뜨리는 공격을 사용한다. 특히 스케보스 래프는 강력하다. 점프해서 상대를 걷어차는 공중 차기에도 능하다.

그레이스

19세, 여성, 흑인. 피겨스케이트 선수가 되는 것이 꿈이었지만 코치의 배신으로 빙상계를 떠난다. 지금은 모델로 활동중이다.
다양한 발기술의 컴비네이션을 가지고 있다. 점프해서 던지는 프랑켄슈타이너는 실패하면 자신이 데미지를 입는 검이다.

반

고향에서는 3대째 "인의중형"이라고 불리고 있다. 어머니와 자신을 버린 아버지를 찾아 바다를 건너 왔다. 그의 여행은 아버지를 찾을 때까지 계속된다. 연속공격은 거의 없지만 강력한 타격기가 몇개 있다. 슈퍼 스트레이트는 커멘드는 간단하지만 상당히 위력적이다.

이얍!

이얍! 무릎치기다!! 화려한 히트 아머

머리를 계속 찍어 누르는 보디 블로우. 상단 게이지의 히트 체크 포인트에 주목하자

VIPERS(바이퍼스)란?

철망으로 둘러싸인 링 안에서 일대 일로 대전을 하는 "NUT-CRACK(너트크랙)"으로 길거리에서 단순하게 즐기는 이 게임이 올해에는 시장이 주최하는 토너먼트 대회가 됐다. 최종결전은 시의 중앙에 솟아있는 시청 건물 "시티타워"에서 열린다고 한다.

이런 링에서 싸우기 때문에 링 아웃은 없다. 그래픽 중에서 콘크리트 텍스처의 질감이 뛰어나다

제인에게 달려들어 어퍼컷을 먹이는 반

그레이스 VS 피키

스케이트 보드 공격으로 그레이스의 허리띠가 파괴됐다

반의 공격으로 파괴되는 아머

피키 : '하나 두울~'
그레이스 : 안돼!

화이팅 바이퍼스의 캐릭터들

세가 부스에서 가장 붐볐던 「화이팅 바이퍼스」

AM쇼 추목 소프트 남코편

소울 에지(SOUL EDCE)

「철권2」가 나온지 얼마 되지도 않은 지금, 남코로부터 3D 폴리곤 격투게임의 신작타이틀 화면사진을 최초로 입수해 공개한다.

기 종	아케이드
제작사	남코
발매일	미정

SOUL EDGE

얼마전에 발표되었던 「철권 2」. 이미 플레이해 본 사람들도 많을 것이라고 생각되지만 놀랍게도 남코로부터 폴리곤 격투게임의 신작타이틀이 또 다시 발표되었다.

그 이름은 「SOUL EDGE」(소울 에지). 철권 시리즈와는 아주 다른 새로운 스타일의 격투게임이다.

철권과는 어디가 다른가?

화면을 보면 알 수 있으리라고 생각하지만 철권이 기본적으로 맨손 격투였는데 반해 '소울에지'에서는 모든 캐릭터가 무기를 가지고 있다는 점이 우선 눈에 띈다.

무기라고는 해도 종류는 매우 다채로와서 '일본'도나 '엽도'같은 쉽게 알 수 있는것에서 부터 '칭크에디아(이탈리아의 단검)'나 '참마도', 인도 지방에서 쓰여지는 '카탈'이라고 하는 희귀한 무기들까지도 쓰여진다. 이러한 점에서 볼 때 현대를 배경으로하는 철권과는 시대부터 다른 느낌을 준다. (중세 이전일까?)

그 외에도 링같은 것이 설정되어 있는 듯하고(링아웃이 있는지는 알 수 없음) 스테이지 전체가 폴리곤으로 그려져 있는 등 철권과는 상당히 다른점을 많이 발견할 수 있다.

배경은 모두 3D 모델링

배틀 도중 낮에서 밤, 밤에서 아침으로 시시각각 비주얼이 변한다

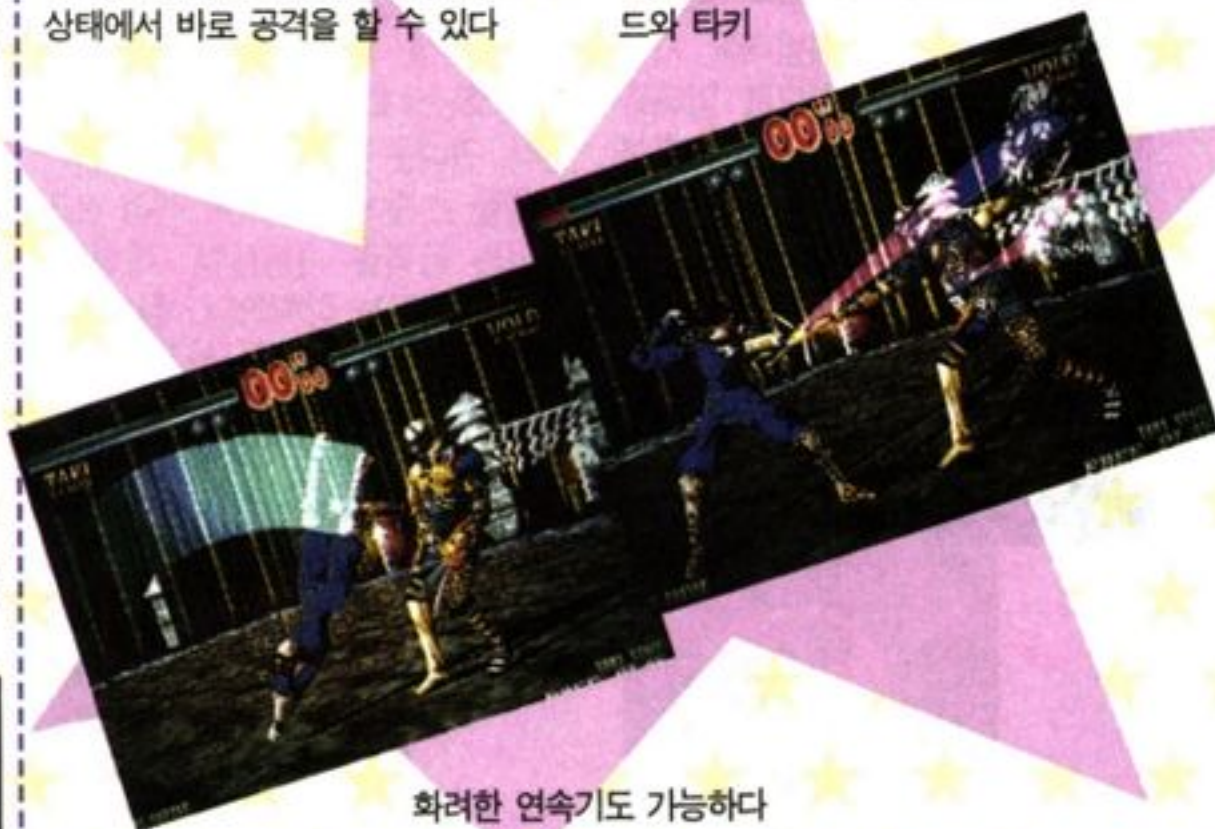
쉐이딩 기능을 탑재

게임의 시스템은?

무기를 사용해서 상대를 베는 공격이 주가 될거라고 보이지만 격투기 기술(인술도 있을까?)을 쓰는 공격도 있는것 같다. (과연 던지기는?) 특이한 것으로는 무기로 힘겨루기(사쇼같은) 등도 있다고 한다.

어쨌지 전반적으로 의문부호가 많아진 느낌이지만 상당한 게임이 되리라는것은 확실한 것 같다. 그리고 예측이기는 하지만 시스템도 철권의 시스템11은 아닌것으로 생각된다. (어디까지나 예측) 아직 개발단계이기 때문에 이제부터 도대체 어떤 게임이 될 것인가 기대가 된다.

상대의 공격을 순간적으로 피하고 그 상태에서 바로 공격을 할 수 있다

검으로 힘겨루기를 하고 있는 지그프리드와 타키

화려한 연속기도 가능하다

개성적인 캐릭터

게임만 봐도 대단히 특징적인 면이 많이 발견되지만 그것은 캐릭터도 마찬가지다. 일본이라면 사무라이, 로마하면 검투사 같이 무기에 맞게 캐릭터들도 아주 분위기가 있는데다가 복장들도 상당히 신선한 느낌을 준다. 「철권2」의 '백두산'에 이어 「소울에지」에도 '성미나'라는 한국 캐릭터가 등장하는 것도 주목할 만한 사실.

SOUL EDGE

여러가지 무기를 사용하는 개성적인 캐릭터들

●성명:소피티아 알렉산드라
●연령:18세
●국적:그리이스
●무기:쇼트소드, 스몰실드
●유파:성 아테나류

●성명:타키
●연령:22세
●국적:일본
●무기:일본도(열귀환)
●유파:환상기도류

●이름:로크
●연령:37세
●국적:아메리카
●무기:인디스호크
●유파:라디노바바츠

●이름:볼드
●연령:43세
●국적:이탈리아
●무기:카탈
●유파:아류

●이름:이룽
●연령:24세
●국적:중국
●무기:칼날달린 쌍절곤
●유파:무쌍용파

●이름:성미나
●연령:16세
●국적:한국
●무기:참마도
●유파:성가무대도술

●이름:지크프리드 슈타우펜
●연령:16세
●국적:독일
●무기:츠바이헌더
●유파:아류

●이름:고켄 헤이시로
●연령:22세
●국적:일본
●무기:일본도
●유파:비천어검류

남코 부스의 대형 모니터에서는 '소울에지'와 '철권2'의 게임 화면이 계속 방영되고 있다

고켄과 소피티아가 사진 촬영을 위해 포즈를 취해주고 있다

그외 주목받았던 소프트를 간략하게 소개한다.

세가 부스

「버철화이터2」 게임 화면을 상영하고 있는 세가의 대형 모니터

버철 온(VIRTUAL ON)

세가 로보트 격투 액션

이 게임은 기본적으로 세가의 윙워, 남코의 사이버 슬레드 등과 같이 3D시점으로 상대 머신과 대전하는 타입의 대전 게임이다. 이 게임은 유원지나 테마파크등에 놀러온 사람이 로보트를 조작해 게임을 즐긴다는 설정이다. 따라서 각 로보트의 탑승자는 틀림없이 플레이어 자신이 되는 것이다.

'버철 온'은 두개의 레버를 양손에 쥐고 로보트를 조종한다

버철캅2(VIRTUA COP2)

세가 건슈팅

작년에 발매된 건 슈팅 게임 「버철캅」의 제 2탄이 AM연에 의해서 개발됐다. 「버철캅2」에서 새롭게 채용된 시스템은 플레이중에 진로를 선택하는 것이다. 루트의 선택이 아주 중요한 「VC2」에서는 레이지와 스마티 콤비 외에도 자네트와 마살이라는 여성 경관이 추가됐다.

펑키헤드 복서즈 (FUNKYHEAD BOXERS)

세가 스포츠

복싱 게임으로는 최초의 폴리곤 게임인 '펑키헤드 복서즈'는 화면만 봐도 코믹하다. 이 게임은 사각형의 얼굴을 한 복서들이 링 위에서 서로를 가격하면서 일그러지고 찌그러져 가는 모습을 코믹하게 표현한 복싱 게임이다.

서로 엉겨붙은 채 싸우고 있는 펑키헤드 복서들

스카이 타게트 (SKY TARGET)

세가가 개발한 3D 스크롤 전투기 슈팅 게임

MANX TT SUPERBIKE

만섬의 아름다운 자연을 배경으로 평균 시속 200Km이상의 속력으로 10명이 단체로 실제 오토바이 경주를 펼치는 박진감 넘치는 오토바이 레이싱 게임

남코 부스

남코부스의 최고 인기 게임 「철권2」

타임 크라이시스 (TIME CRISIS)

남코가 개발한 획기적인 건슈팅 게임으로 3D-CG에 의한 그래픽이 아주 아름답다. 적을 피할 수도 있는 새로운 시스템이 채용됐다.

래이브 레이서 (RAVE RACER)

리얼 타임으로 전개되는 3D-CG 레이싱 게임. 시점 변화이 자유롭고 다양한 코스가 마련되어 있다

철권2(TEKKEN2)

「철권2」는 마쿠하리에서도 여전히 인기였다

알파인 레이서 (ALPINE RACER)

송백정이 환장하는 스키 게임이 남코에서 발매됐다

남코 클래식 콜렉션 (NAMCO CLASIC COLLECTION)

제비우스, 갤러그 등 남코의 고전 게임들을 한자리에 모았다

캡콤 부스

「투신전2」와 「마블 슈퍼 히어로즈」 등을 전시한 캡콤 부스

투신전2

'투신전2' 에 열중하고 있는 여학생들

'투신전2' 의 플레이 화면

플레이 스테이션으로 센세이셔널을 불러 일으킨 초공간 입체 배틀 「투신전」의 속편이 아케이드로 등장했다. 가이아, 트레이시, 카오스 등 3인의 캐릭터가 추가되어 모두 11인의 캐릭터가 된 「투신전2」.

마블 슈퍼 히어로즈 (MAVEL SUPER HEROS)

인기 게임 「X-MAN」의 속편으로 보다 넓은 세계관에 의해 제작된 대전 격투 게임 「마블 슈퍼 히어로즈」. 마블 코믹스에 출연했던 8인의 캐릭터가 등장하는 이 게임의 시스템은 엑스맨과 비슷하지만 보다 즐기기 쉽게 조정되어 있다.

쌍둥이 사일록과 함께 포즈를 취한 김또깡 아저씨

캡콤 부스에서는 코스플레이걸과 학생들의 게임 대결을 펼치는 이벤트 도 있었다

록맨 더 파워배틀

가정용 게임으로 유명한 「록맨」이 드디어 아케이드로 등장했다

19XX

19XX에는 지금까지의 19..시리즈와는 조금 다르게 현대병기가 등장한다

SNK 부스

SNK는 KOF 95, 메탈 슬렉, 초인학원 고우카이저 등을 출품하였다

더 킹 오브 화이터즈 95(THE KING OF FIGHTERS 95)

격투 게임의 대명사 SNK가 내 놓은 KOF 94의 속편 「KOF 95가 AM쇼에서도 역시 등장했다. 게임에 관해서는 챔프 독자들이 마쿠하리의 KOF유저들보다 더 잘 알 것이라고 생각한다.

신 캐릭터 야가미와 구사나기 또깡

KOF 95에 새로 추가된 캐릭터 구사나기 또깡

메탈 슬렉(METAL SLUG)

신 형 만능 전차 "메탈 슬렉"을 타고 모덴 원수의 세계정복의 야욕을 물리친다는 줄거리의 액션 게임

기타

반프레스토의 닌자 마스터(NINJA MASTER)

비디오 시스템은 '소닉 윙즈3' 를 출품했다

휴먼은 정통 사커 게임 '그랜드 스트라이커2' 를 출품

'역인탄' 과 '퍼즐보블2' 를 출품한 타이토

데이타 이스트는 '덩크 드림' 이라는 농구 게임을 출품

전시회장 바깥에서는 '캡틴플래그' 로 유명한 「자레코」의 직원들이 동료의 부당 해고를 항의하며 시위하고 있다

멀티미디어로 이어지는 건담 시리즈 GUNDAM

기동전사 건담 (가칭)

충실하게 재현된 전투장면

기동전사 건담(가)

SS

- 기종:새턴
- 발매일:미정
- 제작사:반다이
- 발매가:미정
- 장르:액션

참신한 아이디어를 기용한 액션 게임뿐만 아니라 원작을 완벽하게까지 재현한 세계관, 스토리면에서도 큰 기대가 걸려 있는 새턴용「건담」. 도대체 어떤 스테이지가 준비되어 있는지 발매일을 기다리자.

이번호에서는 게임 초반 스테이지를 최신 화면과 함께 소개하고자 한다!

스테이지2

사이드 7에서 지구도착까지의 사이에 펼쳐지는 무한의 우주에서 펼쳐지는 전투를 놀라울 정도로 재현하고 있다. 뭐니뭐니 해도 최대의 볼거리는 숙적 샤아와의 만남과 그 사이에서 벌어지는 전투일 것이다.

대기권 돌입을 저지하는 붉은 혜성. 이 스테이지의 보스 답다

스테이지4

자브로를 목표로 하는 화이트베이스에 기습하는 것은 란바 랄 부대. 모래바람이 불고 태양이 작열하는 사막을 무대로 무사히 싸움에서 이겨나갈 수 있을까? 그리고 스테이지 최후에 기다리고 있는 것은-

란바 랄부대의 신형MS그프가 등장

원작을 철저히 재현

스테이지3

지구에서 기다리고 있는 것은 도프가 이끄는 지온의 공격부대. 지온에서 손꼽힐 정도로 강력함을 자랑하는 부대인 만큼 상당히 격한 공격을 걸어올 것같다. 최초로 '자연의 중력'을 느끼는 스테이지다.

화이트 베이스의 진격을 저지하기 위해 지온의 공격이 이어진다

명장면이기도 한 시가전. 도프를 격추시킬 수 있을까?

SD건담(가칭)

건담이 퍼즐로!

SD 건담(가)

SFC
■기종:슈퍼컴보이 ■발매일:발매일 미정 ■용량:8M
■발매가:8,800엔 ■장르:퍼즐게임

신『건담』 퍼즐로 등장

게임계를 시끄럽게 할 정도로 인기높았던 「SD 건담」이 이번에는 퍼즐 게임으로 등장한다. 흔히 퍼즐게임하면 '낙하하면서 터진다'는 개념이 강한데 이번작도 그런 평범한 종류의 작품이라 생각한다면 큰 착각이다. 이 게임에서는 화면상부에서 떨어지는 블럭을 쌓아올리면 MS를 생산, 그것으로 상대를 공격하고 상대의 함대를 전멸시키는 것이 목표이다. 즉 블럭이 아무리 많이 쌓여도 문제가 되지 않는다.

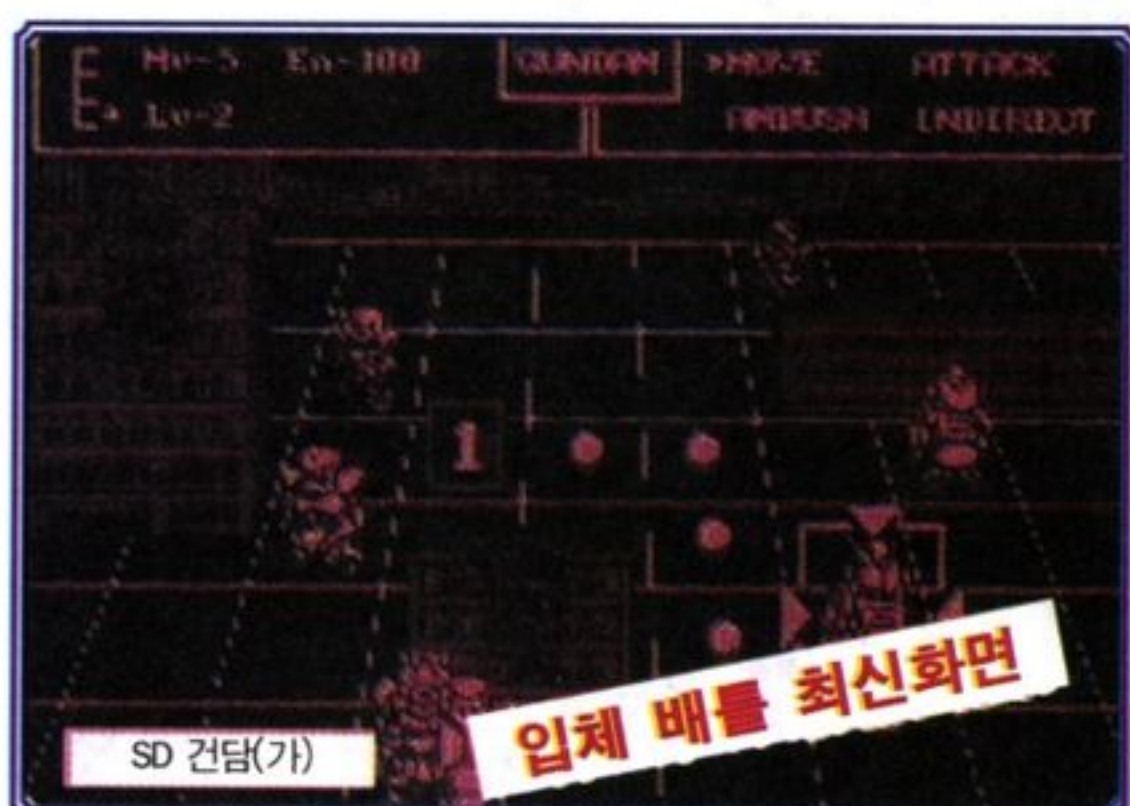
또 개발할 수 있는 MS는 블럭의 조합과 양에 의해 항상 변화한다. 그 종류도 상당한 수가 될 듯하다.

게임성과 전략성으로 새로운 흥분이 태어난다

화면상부에서 보내오는 MS끼리의 전투가 전개된다

MS를 보내 상대를 공격. 화면중앙의 HP가 없어지는 편이 지게 된다

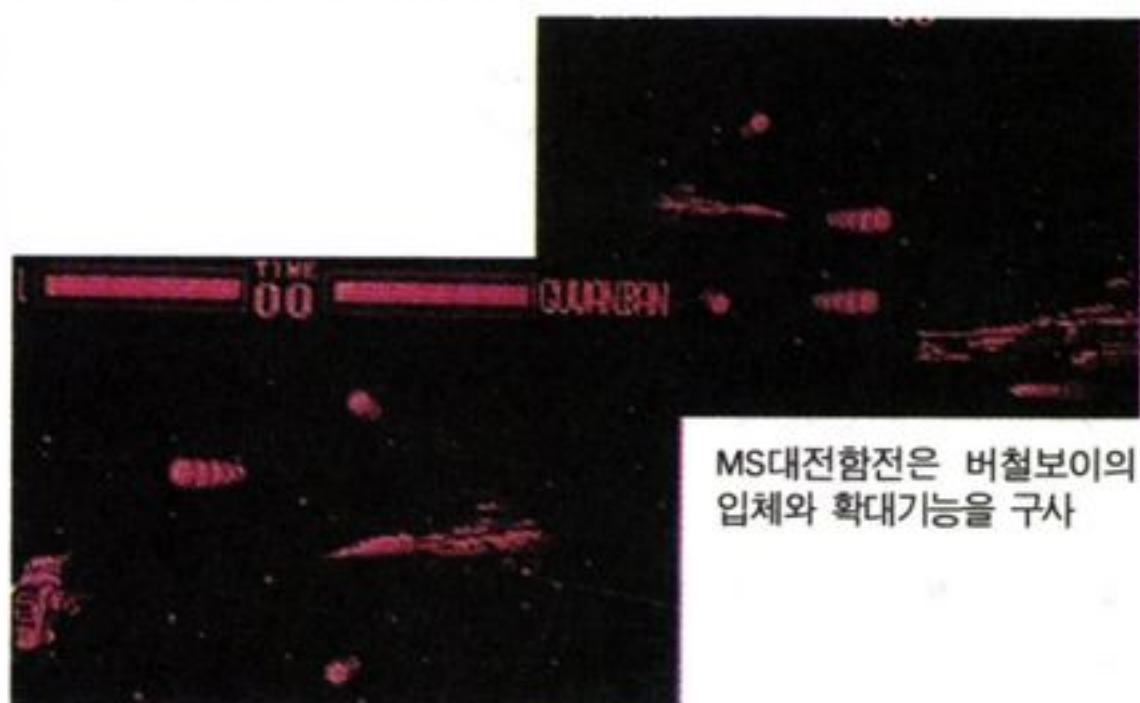
SD건담(가칭)

입체 배틀 최신화면

SD 건담(가)

VB
■ 기종:버철보이 ■ 발매일:11월 예정 ■ 용량:8M
■ 발매가:미정 ■ 장르:시뮬레이션 ■ 제작사:반다이

버철보이만의 입체 배틀

3D로 밖에 체험할 수 없는 즐거움을 듬뿍 수록한 버철보이용 「SD건담」. 그중에서도 주목해야 할 것은 역시 박력넘치는 3D 배틀이다.

이번에는 그런 흥분의 배틀신을 조금 공개한다.

MS대전함전은 버철보이의 입체와 확대기능을 구사

마치 3D 슈팅과 같은 흥분. 스피디하고 과격한 배틀이 눈앞에 전개된다

HISTORY of GUNDAM

건담 팬들을 위해 최초 [건담]에서 최신작 OVA까지의 리얼 건담 전 역사를 검증하고자 한다.

멀티미디어

1979. 4. 7『기동전사 건담』 TV 방영개시

모든 『건담』 시리즈의 원작. 한때는 사회현상까지 될 정도로 열광적 인기를 얻고 당시의 애니메이션계에 있어서 획기적인 역할을 했다. 통칭 '퍼스트 『건담』'이라고 한다.

1981. 3 .14『기동전사 건담』 극장용 작품 공개

TV방영 종료로부터 약 1년 후에 공개. TV용에 다소 손을 본 것이지만 상당히 관객동원에 성공한 히트 작품이었다.

1981. 7. 11『기동전사 건담 -상전사편-』 극장용 작품 공개

먼저 공개된 『기동전사 건담』에 이어지는 극장용 작품의 제 2탄. 이 작품도 TV용 스토리를 극장용으로 메이킹한 것으로 변함없는 『건담』 인기 중에 큰 성장율을 보였다.

1982. 3. 13『기동전사 건담~해후의 우주선』 극장용 작품 공개

극장용 작품 제 3탄. 시리즈 완결편으로서 공개되었다. 당시의 관람객동원수는 200만명을 넘고 전작을 상회하는 시리즈 최대의 히트작이 되었다. 이 작품으로 '퍼스트 건담'은 막을 내렸다.

1985. 3. 2『기동전사 Z건담』 TV 방영개시

'퍼스트 『건담』'의 속편으로서 방영. 전작의 속편이면서 분위기는 전작과 다르고 새로운 『건담』의 세계를 구축했다.

1986. 3. 1『기동전사 ZZ 건담』TV 방영 개시

『Z건담』의 속편으로서 방영. 이 작품도 또 전작의 속편이면서 전작과 다른 독특한 세계관을 보여 높은 인기를 얻었다.

1988. 3. 12『기동전사 건담 -역습의 샤아』 극장용 작품 공개

시리즈를 통한 아므로와 샤아의 긴 전투에 종지부가 찍혀진다는 내용으로 화제가 된 작품. '퍼스트 『건담』'의 흐름은 사실상 여기에서 끝난다.

1989 3.25 『기동전사 건담 0080-포켓속의 전쟁』 OVA 발매 개시

『건담』 시리즈 최초의 오리지널 비디오 스토리, 영상 모두 높은 완성도를 지닌 작품으로서 평가되어 합계 35만개 이상의 판매량을 기록한 히트작. 전 6권으로 구성되어 있다.

1991 3.16 『기동전사 건담 F91』 극장용 작품 공개

새로운 시대설정으로 더욱 새로운 『건담』의 세계를 표시한 작품. '퍼스트 『건담』'의 제작 멤버가 하나둘 집결했다.

1991. 5. 25『기동전사 건담 0083 STARDUST MEMORY』 OVA 발매개시

전 13화로 구성된 오리지널 비디오 제 2탄. 『0083』부터 3년 후라는 시대설정으로 한층 새로운 『건담』의 일면을 볼 수 있는 작품.

1992. 8. 29『기동전사 건담 0083 STADUST MEMORY』 극장용 작품 공개

비디오용 스토리에 오리지널 스토리를 집어 넣은 극장용 작품

전작 이상으로 복잡한 인간 드라마가 치밀한 세계관이라 할 수 있다. 치밀한 세계관을 구축해 갔다

전작과 비교해 조금 밝은 분위기를 가진다

의 최신작. 오리지널 부분은 공개 당시 상당한 화제를 불러일으켰다.

1993. 4. 2 『기동전사 V건담』 TV 방용 개시

『ZZ』이 방영되고부터 실은 7년만에 실시된 TV시리즈. 변함없이 높은 스토리성과 치밀함에 많은 팬이 매료되었다.

1994. 4. 22 『기동무투전 G건담』 TV 방영 개시

아직까지의 『건담』의 특징을 대폭 바꿔, 격투라는 새로운 장르에 도전한 획기적인 작품. 이로서 다시 새로운 『건담』의 역사가 구축되었다.

1995. 4. 7 『신기동전기 건담 W』 TV 방영개시

현재 방영중의 새로운 시리즈. 한층 새로운 시대설정과 다수의 개성적인 캐릭터의 출현으로 앞으로의 스토리 전개에 크게 기여할 것이다.

1995~1996 『기동전사 건담-제 08MS소대』 OVA 발매 개시 예정

『건담』 최신 시리즈가 금년부터 내년에 걸쳐 오리지널 애니메이션 비디오로서 등장하기로 결정. 상세한 내용은 아직 미정이지만 『건담』의 진화에 기대가 높아지는 작품이다.

TV방영인 만큼 상당히 주목을 끌었던 작품

5인의 소년들의 활약에 기대를 걸어본다

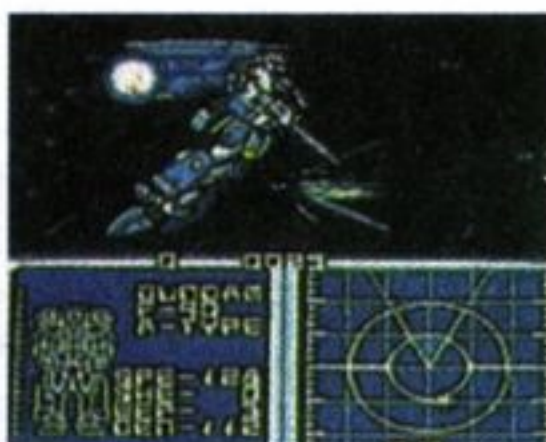
게임

1995. 2. 10 발매
SFC 『기동전사 건담 CROSS DIMENSION 0079』

'퍼스트 『건담』'의 세계를 시뮬레이션 게임으로 재현. 오리지널 시나리오도 동시에 수록되어 있다.

이 현장감은 차세대기만에서 느낄 수 있는 것이다. 동작의 정밀함에도 감탄할 만하다

1995. 6. 23 발매
PS 『모빌슈츠 건담』

자신이 아므로가 되어 건담에 탑승하여 『건담』의 세계를 체험한다는, 팬들에게는 흥분이 고조되는 내용의 게임이다.

TV용에 충실한 스토리 전개로 『건담』의 세계를 만족시키고 있다

1991. 7. 6 발매
SFC 『기동전사 건담 F91』

극장용 작품과는 다른 내용의 게임용으로 만들어진 오리지널 시나리오를 진행시켜 가는 시뮬레이션 게임. 박력넘치는 3D 배틀은 놀랄 만하다.

배틀 중은 애니메이션과 같이 MS가 움직이고 손에 땀을 쥐는 전투가 전개된다

1994. 3. 11 발매
SFC 『기동전사 V건담』

TV 스토리에 충실한 흐름으로 전개됐던 액션 게임.

1994. 12. 27 발매
SFC 『기동무투전 G건담』

「건담」시리즈 최초의 격투게임이었던 「G건담」.
상당한 인기를 모았다.

드디어 밝혀진 술법과 합성술

로맨싱 사가3

- 기 종 : SFC
- 제작사 : 스퀘어
- 장 르 : 롤플레잉
- 용 량 : 32M
- 현지 발매일 : 95년 11월 예정
- 현지 발매가 : 미정

Romancing Sa·Ga 3

이번호에서는 마물들과의 전투에 있어서 가장 필요한 하늘과 땅의 술법과 보다 강력한 능력을 발휘할 수 있는 2종, 3종 합성법에 대해 자세히 설명한다.

술법의 모든것

로맨싱 사가 시리즈에서 계속 계승되어 오는 술법 시스템도 '3'에서 확실히 진화한 듯하다. 이번 호에서는 가질 수 있는 계통의 수가 정해져 있기 때문에 어느 계통도 공격 회복을 준비하고 있는 것이 특징이다.

달의 술법

심볼:影

정신이나 그림자를 관리하는 술법. 직접 타격을 주는 술법보다 적을 마비시키거나 술법의 영창을 그만두게 하는 등 공격을 보조하는 술법이 많다.

기본술

○태양광선으로 적 전체에게 타격을 준다. 앤디드에 효과가 있다

스ターフィクサー

○빛나는 광점이 적을 둘러싸 타격을 준다. 마비 효과도 있다

○차원단층의 틈새로 적을 끌어들인다. 이른바 즉사술

デイブレーク

하늘의 술법

(음양 술법)

동방의 여러나라 사람들이 마왕과 싸우기 위해 만들기 시작한 술법. 단련된 정신력에 의해 제어한다.

기본술

シャドウボルト

○그림자에서 화살을 발사한다. 타격을 주고 영창을 중단시키는 효과가 있다

○달빛을 모아서 동료 한사람의 체력을 회복시킨다. 기력 소비는 크지만 효과도 크다

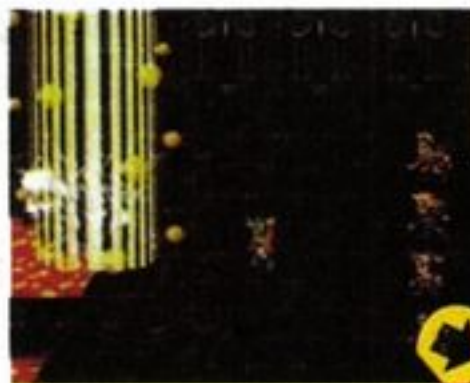
ソウルフリーズ

○전체 공격을 마비시키는 술법. 적의 정신을 잃게 한다

태양의 술법

빛과 열을 관리하는 술법. 빛이나 열의 힘을 증대시켜 적에게 폭발적으로 큰 타격을 주는 기술이 많다. 앤디드 등에도 효과가 있다.

술법을 사용하면 레벨 UP한다

술법을 사용하면 사용한 만큼 레벨이 올라가고 그 위력도 증가한다. 단, 갖고 있는 것 만으로는 약하기 때문에 적극적으로 사용하여 키우는 것이 중요하다.

○○술법은 사용하면 할수록 강해진다! 모험 초반부터 키워두자

이번에는 6종류의 술법이 등장!

필살기와는 달라서 술법은 아무리 레벨이 올라가도 자동적으로는 기억되지 않고 전투중에 잠

깐 내비치지도 않는다. 술법은 초반부터 마을에 있는 술법실에서 돈을 내고 구입한다. 돈에 여유가 있다면 처음부터 강력한 술법도 사용할 수 있다고 하는 것이다. 또 각 계통에는 기본적인 술법이 한가지 있고 이것은 다른 술법을 구입하면 자동적으로 기억된다.

6개의 계통은 크게 하늘의 술법과 땅의 술법으로 나눌 수 있고 하늘의 술법에는 달의 술법과 태양의 술법으로 나뉘어진다. 땅의 술법에는 창룡술, 백호술, 현무술, 주조술 등 4가지가 있다.

'1'에서도 술법을 돈을 내고 구입했다. 무엇을 살 것인가가 고민

한사람이 가질 수 있는 것은 2계통 뿐!

한사람의 캐릭터가 가질 수 있는 것은 2계통의 술법 뿐인데 하늘의 술법에서 1가지, 땅의 술법에서 1가지가 결정된다. 두 계통을 모두 합하면 8가지 여기에 기본 술법 2가지를 합하여 모두 10가지의 술법을 익힐 수 있다.

1'에서도 익힐 수 있는 것은 2계통 뿐

창룡 술법

심볼:木

동방의 수호성수인 창룡의 힘을 빌린 술법으로써 수목이나 바람을 이용한다. 회복이나 공격 보조계가 충실하다.

윈드다트 (기본술)

바람을 모아 다트를 만들어서 적을 향해 일제히 발사! 능력이 오르면 수가 증가

토네이도

거대한 용권(龍卷)을 적의 중심으로 던진다. 하늘에 있는 적에게 효과가 있다

냅

잠이 오게 하는 꽃의 꽃가루를 바람에 날려 보내 모든 적을 잠들게 한다

섹션

적의 HP를 흡수하여 그것을 자신의 것으로 만든다.

주조 술법

심볼:火

남방의 수호성수인 주조의 힘을 빌린 술법이다. 공기나 불을 이용하는데 불을 피워 올리는 공격이 강력하다.

셀프버닝

열공격으로부터 몸을 지키기 위해 배리어를 둘러쌌다. 반격도 가능

에어슬래쉬 (기본술)

공기날로 일렬이 늘어선 적을 모두 공격!

하드파이어

일시적으로 한명의 아군을 가볍게 하여 재빠르게 UP시키는 술법

적의 HP를 흡수하여 그것을 자신의 것으로 만든다

땅의 술법 (사성수의 술법)

성왕과 4명의 귀족이 서로 싸웠을 때 생겨난 술법. 육체를 단련하는 것에 따라 체득할 수 있다.

백호 술법

심볼:金

서방의 수호성수인 백호의 힘을 빌린 술법. 짐승이나 대지를 이용한다. 공격계, 보조계와 밸런스를 잘 맞춘다. 이미지는 앞작품의 흙.

스톤바레트 (기본술)

대지에서 많은 돌멩이를 가지고 올라가 적에게 던진다

벨세르크

한명의 아군에게 야생동물의 힘을 품게하여 완력과 체력을 UP

어스힐

대지의 에너지로 아군 한명의 HP 회복. 상태가 이상한 것도 고친다

크래크

작은 균열을 일으켜 직선상에 있는 적에게 타격을 준다. 마비 효과도 있다

땅의 술법

(사성수의 술법)

성왕과 4명의 귀족이 서로 싸웠을 때 생겨난 술법. 육체를 단련하는 것에 따라 체득할 수 있다.

현무 술법

심볼:水

북방의 수호성수인 현무의 힘을 빌린 술법. 바람이나 비를 이용한다.

슈퍼클링미스트

전기를 띤 안개로 적 전체를 둘러싸 감전시켜 무기의 명중율을 떨어뜨린다. 찌르르한 느낌!

선더클럽

정전기 구슬을 던져 적 전체를 공격한다

생명수

물로 한명의 아군 체력을 회복시킨다. 잠이나 마비도 치유한다

스콜

기본술

비구름을 불러 세찬 비로 적 전체에 타격을 준다

합성술의 깊은 뜻

합성술이라고 하는 것은 커멘드 모드로 할 때 사용할 수 있는 2인 이상의 술사가 힘을 합쳐 강력한 술법을 발휘하는 것이다. 이 경우 술법의 짜임은 햇빛 등 개별적인 술법이 아니고 달의 술법 등 술법계로 짜여져 있다. 예를들면 달의 술법을 사용하는 술사와 백호의 술법을 사용하는 술사의 합성술은 실제로 그 계통의 어느 술법을 사용하든지 같은 수법이 되는 것이다.

악마와의 싸움이 더욱 격렬해지는 가운데 보다 강력한 힘을 생각해 내는 연구가 진행되었다. 그 결과 탄생한 것이 2인의 술사가 힘을 합쳐 동시에 술법을 발동시키는 합성술이다.

3종 합성술

3종류의 술법 - 예를들면 창룡의 술법과 백호의 술법, 그리고 달의 술법을 가진 술사가 집단에 들어오면 그것을 조합한 합성술을 사용할 수 있다. 물론 같은 계통의 술법이라도 OK! 효과는 보통 술법의 몇배나 강해진다.

빛의 벽

빛으로 된 벽을 만들어 집단 전체를 보호한다

갤럭시

방사선을 적 전체에 쏜다. 이 타격은 막을 수 없다

2종 합성술

술법이 2종류인 경우라도 여러가지를 즐길 수 있다. 자신만이 가질 수 있는 술법을 짜보는 것도 재미있다.

스타 바이러스

우주의 바이러스로 공격. 타격과 함께 어둠 효과도 있다

흑룡격

흑룡을 소환하여 적 전체를 삼키게 한다. 아주 강력한 즉사 술법

대진파

대진파를 이용하여 모든 적을 집어 삼킨다. 작은 적 따위는 충격으로 날려 버린다

라이징 프레임

용같이 일어나는 불기둥으로 적 전체를 공격한다

래비트 스톰

춤추는 토끼에 넋이 나가 있는 적을 마비시키는 즐거운 술법

모닝 범

술사 2인의 매력을 상승시켜 진형기의 크리티컬 확율을 상승시킨다

수마소환을 이용한 화려한 전투 화면 최초 공개

3X3 EYES ~수마봉환~

- 기 종 : SFC
- 제작사 : 반프레스토
- 장 르 : 어드벤처
- 용 량 : 미정
- 현지 발매일 : 미정
- 현지 발매가 : 미정

3x3 EYES

만화와 애니메이션으로 인기가 높은 3X3 EYES가 어드벤처 게임이 되어 슈퍼컴보이용으로 등장한다. 게임만 오리지널 시나리오이며 주인공인 야쿠모가 구룡성으로 떠난 후 행방불명된 파이를 찾으러 떠난다는 색다른 줄거리의 3x3EYES 최신작을 소개한다.

파이를 찾아 구룡성으로 향한다

적 보스와 싸우기도 하고 파이를 구해내는 등 중요한 국면에서는 비주얼 화면으로 변하면서 시나리오가 전개된다.

캐릭터의 행동은 커멘드 선택 방식이 아니며 필드 안을 돌아다니는 것 외에 다른 캐릭터와 이야기하거나 물건을 찾기도 한다. 멀티 시나리오로 되어 있기 때문에 이야기를 나누는 상대나 찾는 물건에 따라 시나리오가 변화한다.

커멘드 선택과 수마소환

필드 안에서 우연히 적과 만나면 전투 화면으로 바뀐다. 전투는 어딘가 색다른 데가 있고 커멘드 선택 방식으로 되어 있어서 전투가 시작되면 상부의 윈도우 속으로 현재 사용되는 기법의 그래픽이 표시된다. 기법은 경우에 따라 선택할 수 있고 선택이 모두 끝나면 전투가 시작된다. 패러미터 부분을 제거한 화면 전체에 캐릭터가 표시되며 선택한 기법이 차례대로 애니메이션으로 표시된다. 기법 그래픽은 종류에 따라 여러가지가 준비되어 있는 것 외에 "나와라, 토조(토우차오)!!" 등 정해진 대사도 재현된다.

てめぇがぐずぐずしてっから
こんなかに逃げ込まれちまったぜ

화면 위쪽의 중앙에는 갖고 있는 아이템을 표시한다

야쿠모와 한. 위에 얼굴에 대한 그래픽이 나온다

한은 수마를 사용하는 야쿠모를 위해 구룡성에서 새로운 전투가 있다는 정보를 듣고 여행을 떠났다

어둠속에서 지금이라도 적이 나타날 것같다

수마소환의 애니메이션. 양손 사이에서 구슬이 나와 적을 향해 밝은 빛을 발사한다. 그 사이에 배경과 캐릭터의 포즈도 변한다

パイ・・・
無事でいてくれ・・

비디오게임 긴급속보3

대망의 발매일 결정

드래곤 퀘스트

■ 기 종 : 슈퍼컴보이
■ 발매일 : 12월 9일
■ 제작사 : 에닉스
■ 장 르 : 롤플레잉
■ 발매가 : 미정

DRAGON QUEST VI

어느 RPG에도 텔레포트의 문이 존재한다. 최근 이 게임에서는 텔레포트의 '우물'이 발견되었다. 이로서 이제 발매전 최신 정보는 거의 입수된 상황이 아닐까!

ON START 12월 9일!

모두 기다리고 기다리던 「드래곤 퀘스트Ⅵ」의 발매일과 가격이 드디어 결정되었다. 발매날짜를 따져보았을 때 크리스마스와 여름방학을 다 이용한다는 것이다. 천정 시리즈의 3번째 '발견'을 테마로 한 장대한 이야기, 환생한 전직 시스템과 새로운 직업 등 벌써부터 기대가 된다.

새로운 사실 3가지

이번 호에서는 3가지 새로운 사실을 소개한다. 새로운 이동 수단인 '우물'에서 거리의 새로운 시설과 주문까지 여러가지를 공개한다.

우물의 진상

도대체 무슨 일이 일어날까?

대장간

용모레벨은 여기에서 올린다

신주문

❍❍더욱 편리해졌다

우물의 진상

이 게임에서 가장 중요한 역할을 하고 있는 것이 바로 우물이다. 이 우물에 놀랄 만한 사실이 숨겨져 있다! 우물 속에서 여러가지 이벤트와 위험이 도사리고 있고 우물에 뛰어들어 발견할 수 있는 것이 있기도 하고 또는 우물에서 다른 필드 맵으로 갈 수도 있다.

새로운 이동 수단/우물을 지나 다른 세계로

알고 있는대로 이 게임에서는 2개의 필드를 종횡하며 모험해 가지만 이 2개의 필드를 왕래하기 위한 이동수단 중 한개가 바로 우물인 것이다.

이 세계에는 길이나 필드를 불문하고 우물이 많이 존재하고 있고 그것들이 전작에서의 '여행의 문'과 같은 역할을 하여 다양한 장소로 이동할 수 있게 되는 것이다. 어떤 우물이 어디로 이어지는가는 것은 우물 속으로 뛰어들어 갈 때까지는 모른다.

빛나는 우물이 다른 세계로 가는 입구일까?

마을과 성에 있는 우물

❍마을과 성 안에 있는 우물. 평상시에는 물을 공급하기 위해 있는 것이지만. 역시 여기에도 비밀이 있는 것같다

필드 위에 있는 우물

❍필드 위에 외로이 존재하고 있는 우물도 있다. 이런 곳에 있는 우물은 확실히 수상하다. 그냥 지나치지 말도록!

이벤트 우물을 지키는 신 '우물마신'

세계에 있는 우물이 모두 편리한 우물이라고는 말할 수 없다. 우물 중에 몬스터가 살고 있는 경우도 있으므로 새로운 우물을 발견하여 조심성없이 접근하면 지독한 일을 당할 수도 있다. 특히 우물을 지키는 신의 노여움을 사면 큰일난다.

우물마신의 노여움을 사면 전투가 벌어진다

세계에 있는 우물이 모두 편리한 우물이라고는 말할 수 없다. 우물 중에 몬스터가 살고 있는 경우도 있으므로 새로운 우물을 발견하여 조심성없이 접근하면 지독한 일을 당할 수도 있다. 특히 우물을 지키는 신의 노여움을 사면 큰일난다.

우물의 위험을 친절히 충고해 주는 사람도 있다. 이것은 마음에 새겨 둔다

우물을 지키는 '우물마신'. 지키는 신인 만큼 힘도 셀 듯하다. 그를 화나게 하면 어떤 위기가 닥칠까?

발견 우물에 펼쳐지는 새로운 세계

우물 입구는 작아도 그 속에는 큰 세계가 펼쳐지고 있는 경우도 있다. 그리고 거기에는 많은 발견이 여러분을 기다리고 있다. 보물상자는 물론 사람이 살고 있는 곳도 있으면 생각할 필요도 없이 길이 존재하고 있을 것이다. 우물에 숨어 있는 비밀을 여러분은 몇개 발견할 수 있을까?

우물에서 발견! 광대한 미지의 세계

이것은 어느 우물 속. 잘 보면 상점에 간판이 걸려 있다. 그러면 여기에 사람이?

우물 속에 있는 문. 확실히 사람이 만든 것이다. 이 문 건너편에는 도대체 무엇이 있을까?

멋내기 대장간

멋쟁이가 되기 위해서라면!

캐릭터에 새롭게 '용모도'라고 하는 패러미터가 추가되었다는 것은 이전에 소개한 바 있다. 그 '용모도'를 높이기 위해서 구체적인 방법을 생각해 냈다. 방법은 새롭게 등장하는 '멋내기 대장간'에서 가지고 있는 무장품을 닦아 광택을 내는 것이다. 무장품이 멋지다면 무장하고 있는 사람도 좋아보이는 법이다!

이 대장간은 무장품의 가지고 있는 무기의 '용모도'를 높이기 위한 상점이다. 공격력이나 방어력은 굉장히 높은데 '용모도'의 손에 낮은 무장품을 손에 쥐었다면 이 상점에서 빛을 발하게 하자. 반드시 그 무장품은 멋쟁이로 환생할 것이다. 하지만 어떤 무장품이라도 꼭 화려하게 하는 것은 아니다. 대장쟁이의 눈에 띈 물건만이 그 숨겨진 '용모도'를 올릴 수 있는 것이다. 최고로 가장 멋있게 될 가능성이 있는 무장품을 찾는 것도 '발견'의 하나이다.

어느 마을엔가 존재하고 있는 '멋내기 대장간'. 무기에 대한 공격력이 좋고 멋쟁이에게 관심이 있는 듯한 기묘한 사람

즉시 멋쟁이로 만들자. 물론 돈은 들지만 만드는데 굉장히 즐겁다

마을의 새로운 시설

현재 그 존재만은 확인되고 있지만 무슨 역할을 맞고 있는지는 수수께끼. 도대체 무엇을 공연하고 있을까. 이것저것 상상해 보자

이 「사랑과 신뢰의 골드 은행」은 그 이름대로 돈을 예금해 두는 곳이다. 전작까지의 보관소가 바뀐 것이다. 은행이라면 결국 이자가 붙나?

버섯 왕국의 전모와 미니 게임까지를 총망라!!

슈퍼 마리오RPG

- 기 종 : 슈퍼컴보이
- 장 르 : 롤플레잉
- 발매일 : 미정
- 가 격 : 미정
- 제작사 : 닌텐도

드디어 그 모습이 드러나고 있는 마리오RPG. 이번호에서는 초반의 이야기와 이벤트가 일어나는 「버섯왕국」과 미니게임 정보까지 충실한 내용으로 이루어져 있다.

버섯성과 지하 도시로 침입!!

마리오와 「버섯 왕국」은 뗄래야 뗄 수 없는 관계이다. 액션게임과 마찬가지로 RPG에서도 마리오의 본거지로써 등장한다. 이번에는 버섯 대신과 키노피오가 모험의 정보원으로도 등장할 것같다. 그래서 취재반은 왕국으로 칩입하였다. 지금부터 그 전모를 밝힌다!

성의 입구를 바라보고 있는 마리오. 역시 버섯 왕국의 영웅이다

게임의 기본! 모두와 대화하자

어린이에게도 인기

우리의 영웅 마리오는 왕국의 유명인(왕국 이외에서도 알려진 것같다). 그래서 마을 모두가 마리오에게 '놀러와!'라고 말을 한다. 부지런히 이리저리 다니면 귀중한 정보를 들을 수 있을지도 모른다.

쿠파에 대한 얘기도!

비가 와도 쉴 수 없다

쓸쓸한 외곽. 한명의 문지기가 우두커니 서 있다. 힘내라!

문지기가 있다는 것은 적도...

성 안에는 키노피오가!!

성 안에서 기다리고 있는 것은 대신과 키노피오. 곤란한 일이 있으면 마리오에게 울며 매달린다.

성 객실을 통과하는 마리오. 그러나 청소 중

키노피오가 여러가지 가르쳐 준다

버섯 대신은 천천히 인사한다

모든 사람에게 인기있는 피치

피치 공주도 마을의 인기인. 이곳 저곳에서 모두 귀엽다고 한다.

상냥한 피치 공주는 동경을 한 몸에 받는다

쿠파는 아직도 공주를 노리고 있다

요시가 사는 요시타섬 발견

RPG에도 역시 요시가 등장한다! 마리오는 어쩌면 슈퍼 마리오 월드의 무대가 된 요시의 서식지 요시타섬에도 갈 수 있을

것같다. 게다가 사진에서 보이는 바와 같이 요시를 탈 수 있고 요시에게 먹을 것을 줄 수 있을 것같다. 물론 색이 틀린 요시도 있고 요시만의 이벤트도 있다.

요시는 마음에 드는 색을 골라 탈 수 있다

○요스타섬에는 요시로 가득하다. 막 낳은 알도 놓여져 있다

○섬은 그렇게 크지 않지만 과일같은 것도 있어 환경은 좋은 듯

요시를 타면 전작과 같이 과일을 먹을 수 있다

코인을 얻어 상점으로 가자

액션 게임 마리오와 마찬가지로 RPG에도 코인은 나온다. 입수 방법도 보석 상자에 들어있는 등 이제까지의 시리즈와 다름없다. 하지만 사용되는 용도가 일반 롤플레잉 게임처럼 무기 등을 사는데 있다는 것이 다르다. 코인을 발견하면 빨리빨리 주워담자.

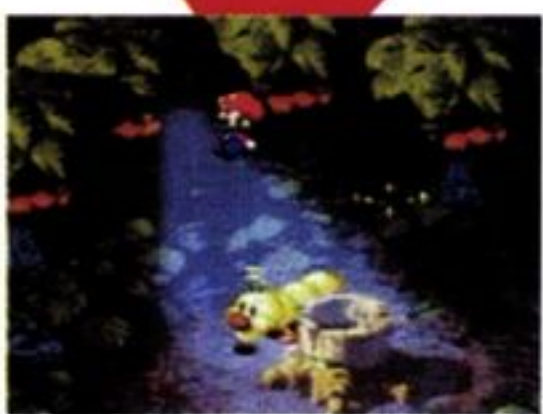
○상점에서는 날씨에 대해서도 말한다. 비가 오면 우산을 팔기도 하는 것은 아닐지...

○○보통코인 10개에 해당하는 대형코인도 있다

이곳 저곳에서 코인을 줍자

마리오 세계에는 여러 곳에 코인이 떨어져 있다. 모아두면 좋을 것이다.

보석 상자에 있는 코인을 줍자

지금까지의 시리즈와 같이 보석상자의 밑에서 점프하면 코인이 나온다. 물론 연속적으로도 얻을 수 있다

몬스터도 코인을 가지고 있다

적 가운데서도 코인을 가지고 있는 놈이 있다. 적을 밟으면 코인이 이렇게나 많이! 밟은 뒤에 점프가 높은 점에도 주목!

버섯 마크가 상점 표시

코인이 많이 모이면 상점에서 장비를 갖추도록 한다. 이와 관련하여 아이템 등을 팔고 있는 상점은 버섯 간판이 표시이다. 버섯을 팔고 있을지도 모른다.

약간 작은 버섯 간판

상점 안에는 무엇을 팔고 있을까?

식탁은 안돼!

○아무리 마리오를 버섯 왕국 사람들이 좋아해도 마리오가 식탁 위에 앉으면 화를 낸다

○책상에 서서 큰소리로 카운터를 향해 말을 해서는 안된다. 상점에 있는 것은 엄격한 주인인 것이다

피곤할 때는 여관에서 회복!!

버섯 왕국의 성아래 마을에 있는 것은 상점과 민가뿐만이 아니라 피곤할 때 쉴 수 있는 여관도 있다.

액션 이외의 시스템면에서는 전형적인 시스템을 채용하고 있는 RPG이므로 체력 회복이나 세이브할 수 있는 것은 틀림없는 사실. 하지만 역시 코인이 없으면 머물 수 없기 때문에 돈을 소중히 간직해야 한다.

상점이 버섯 간판이 걸려 있는 반면 여관은 작지만 스타가 그려진 간판이다

⬆여관속에는 세이프 포인트도 있다. 체력 회복후에 곧바로 세이브한다

⬆버섯 왕국의 여관은 하룻밤에 30코인이다.

⬆돈이 없으면 잠을 잘 수 없다

자기 집에서 자도 좋다

체력을 회복할 수 있는 것은 여관뿐만이 아니다. 마리오에게는 파이프 하우스라는 이름의 작으면서도 쾌적한 집이 있다. 물론 여기에서도 세이브를 할 수 있고 푹 자면 HP도 꽉 채워진다. 방 내부는 이번에 처음으로 공개한다. 버섯 스탠드 외에 같은 옷이 1벌 더 있는 것이 마리오답다.

⬆소박한 생활을 하는 마리오. 방도 깨끗하다

세이브 포인트도 존재

게임 데이터를 보존할 수 있는 세이프 포인트. 여관에 있는 것은 위의 사진에서 확인할 수 있지만 사실은 필드 위와 트랩 옆에도 있다. 발견하면 잊지 말고 위에 올라타자. 그것으로 세이브는 OK!

⬆보기만해도 무서운 곳. 이런 때에는 먼저 세이브를 해 놓는다

⬆필드의 중간에도 세이브 포인트가 있다

잠잘 때는 침대에서!

자택에서도 잠을 잘 때는 침대로 가지만 실제로 이 침대는 전시용에 불과하다. 이 침대는 마리오가 점프 연습을 하는 침대인 것이다. 아주 강력한 스프링을 사용했다고 한다.

⬆침대에서 굴러 떨어질 것 같은 포즈로 자고 있는 마리오. 저렇게 엎어져서 자면 침을 아주 많이 흘릴 것 같은데...

⬆벽에서 자면 안돼. 잠은 침대에서 자야지

떨어져도 죽지 않는 즐거운 트랩

이번에 소개하는 것은 버섯 왕국의 정보만이 아니다! 이번호에서는 다양한 장소에서 마리오를 기다리는 다양한 트랩과 이벤트에 관한 최신 화면을 캐치했다. 그러므로 여기에서는 각 트랩을 천천히 음미해 보도록 하자.

RPG에는 액션 요소를 연상케하는 속임수가 가득하다. 어려울지도~

1. 너트를 넘어라

모두들 기억하고 있을런지? 슈퍼 마리오3에 등장한 빙빙돌면서 움직이는 발판 너트가 RPG에서 부활했다. 타이밍 좋게 점프를 반복하여 이동하지 않으면 지옥으로 떨어지는 신세가 되고 만다. 주의하자.

✪위에 타면 빙빙 도는 너트. 능숙하게 움직여 건너편 쪽 발판까지 도착할 수 있다. 조심조심! 떨어지면 다시 하게 된다

2. 도슨 동굴

대간선상으로 보는 시점이 요시 아일랜드와 같아 보이는 '도슨'이 많이 내려오는 동굴. 아래에는 부글부글 끓는 용암이 흐르고 있어서 떨어지면 그 자리에서 게임은 끝나고 만다는 생각을 하지만 실은 그렇지 않다. 이것이 RPG의 좋은 점이다. 실패해도 처음부터 다시 할 필요는 없다.

✪도슨과 바블(불덩어리)이 있어 지나가는 것이 매우 힘들듯

3. 무너져 내리는 다리

여기는 어쩐지 쿠퍼성 같다. 왜 그럴까? 그것은 다리가 무너지고 있기 때문이다. 마리오에 대해서 정통한 사람이라면 잘 알고 있으리라 생각하지만 쿠퍼(가짜 쿠퍼도 포함)가 있는 곳에는 대체로 다리가 있다. 그래서 쿠퍼를 쓰러뜨리면 그 다리가 와르르 무너진다. 하지만 이것은 그러한 상황이 아닌 듯하다.

와르르 무너지는 다리를 보고 느낄 수 있다면 앞의 문도 본 적이 있을 것이다

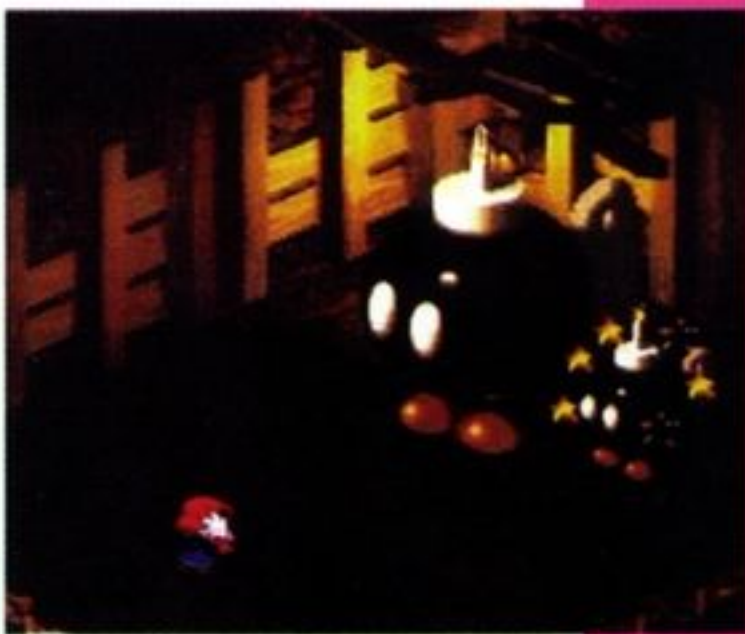
4. 나무통을 발판으로 코인을 얻는다

트랩은 아니지만 결국 어려워 보이는 액션을 요구하는 것이 이것이다. 상류에서 흘러오는 나무 통을 발판으로 하여 공중에 떠 있는 코인을 모은다. 역시 떨어지면 떠내려가고 만다.

발판인 나무 통은 간신히 회전하고 있다

당황하지 말고 냉정하게 점프를 반복하는 것이 포인트

5. 터질듯한 폭탄병사

폭탄병사는 슈퍼 마리오3에서 적으로 등장했는데 이것은 폭탄병사의 2연발이다. 사진으로는 잘 모르겠지만 종종 걸어오는 것이 불안하다. 덧붙여 말하면 우측의 폭탄병사가 번쩍번쩍 빛나는 것은 폭발 직전에 있는 것같다. 마리오도 놀란 것같지만 도망갈 장소도 없는 듯하다. 이것도 트랩의 한 종류일지 모른다.

대형폭탄 병사와 일반폭탄병사의 콤비. 마리오가 귀를 누르는 것은 어쩌면 도망칠 수 없다는 뜻이 아닐까?

이벤트를 발견했다

폭주 트럭으로 버섯을 모으자!

다른 트랩들과 확실하게 차이점을 두고 있는 것이 이 트럭을 이용한 이벤트이다. 왼쪽 위에 있는 타이머로 추측하건데 '시간내에 몇개의 버섯을 모을 수 있는가'가 요점인 듯하다.

0 28 28

축소와 확대 덕분에 생생 달린다

✪선로 위에 있는 버섯을 목표로 하여 트럭이 달린다! 1개 받아랏!!

✪확대/축소 기능을 사용하여 트럭의 스피드감 재현

프론트미션 건하자드

FRONT MISSION GUN HAZARD

- 기종:SFC
- 장르:액션RPG
- 발매일:11월 하순 예정
- 발매가:미정
- 용량:24메가

프론트미션은 스퀘어의 간판 소프트로 자리잡을 정도로 유저에겐 널리 알려져 있는 게임이다. 특히 액션 RPG라는 것 외에 번처가 등장하여 전략 및 전투를 벌인다는 게임 설정이 참신하였다. 이번에는 이 게임에 등장하는 번처에 대해서 알아보겠다.

주인공의 동료가 되는 번처 대공개

범용기(: HARBY-G

제 1의 동료

주인공인 알베르트가 처음에 타고 있는 번처와 같은 계통의 기체. 이른바 범용기라고 하며 작업용 번처 특징이 현저하게 남아있다. 장갑은 약간 강화되고 있는데 모습을 포함해서 기본적으로는 거의 알베르트의 기체와 다를 게 없다. 탑승하는 클러크의 솜씨가 미숙하기 때문에 알베르트 만큼 자유자재로 조작할 수는 없지만 기체 자체의 범용성 높이가 이점으로 되고 있다.

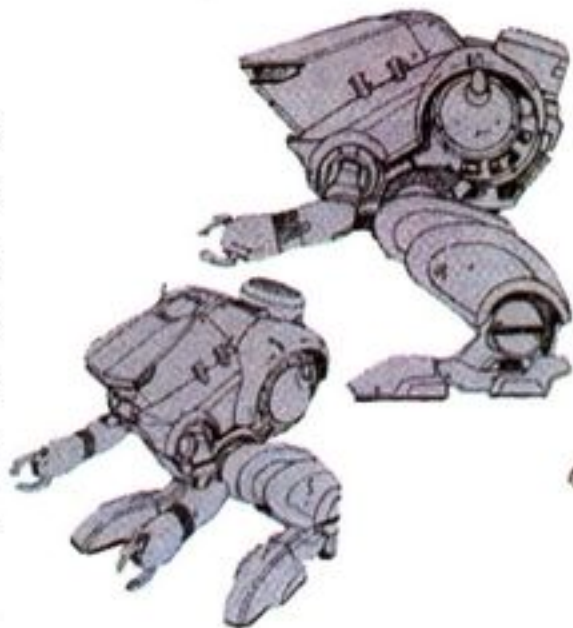
리페어기 : RYBINSKOE

주인공을 돕는 종합보급번처

번처의 독립 부대를 구성할 때에 없어서는 안될 종합 보급기. 기본적으로 무장은 하지 않고 소모된 아군기의 보급, 수리 기능을 한다. 리빙스크는 러시아제 번처로써 주로 여러 독립국가, 공동체 등으로 보급되고 있다. 팔 앞에 있는 돌기는 총 구 멍 이 아니고 보급 파이프인가. 핵융합로란 것이 조금 무섭지..

폭뢰설치기 : JESTER

스텔스 성능을 갖는 폭탄 번처

제스터는 아랍 연합국 번처이다. 특수공작으로 각종 파괴 장치를 설치할 목적으로 제조 때문에 최대 1600Kg의 폭뢰를 탑재할 수 있 그 목적상, 스텔스 장갑과 구동부(驅動部) 소음 기능에 의해 잠행 임무에 적합한 기체 되어 있다. 총, 화기 등은 장비가 불가능하지만 기동성이 좋기 때문에 가끔은 다른 번처와 조를 짜 전투에 참가하는 일도 있다.

순기(방패기) : SUIGETSU

주인공을 경호하는 커스텀 번처

수이게츠(水月)는 완전한 커스텀 번처로써 같은 형은 존재하지 않는다. 이 기체는 번처의 실드기능을 연구하는 한명의 과학자가 대단한 정열 때문에 탄생시킨 것이다.

실전에서는 이동하는 방패가 되어 적의 공격으로부터 아군을 보호하는 역할을 한다. 독립한 한 기계의 번처를 방패로써 사용하겠다는 생각은 이전부터 해 왔기 때문에 대량 생산도 존재하지만 우이게츠는 존재하는 기체 중에서 최고의 방어력을 갖는다고 생각된다.

소형고속기 : SQUIRREL

소형이지만 빨리 달리는 번처가 있다

영국제 소형 범형 번처. 소형이면서 경량인 동시에 보통 번처보다 1.5배의 성능을 갖는 머슬유니트(MU)를 사용하고 있기 때문에 랜드롤러를 사용하지 않고 최고 50Km/h의 속도를 낼 수 있다(단, MU는 소재가 피로하기 때문에 지속력은 랜드롤러보다 떨어진다).

경량화를 위해 화기는 머니퓰레이터와 일체화되어 있어 전장에서 바꿔 달 수 없다. 보통 25mm 발칸건을 달지만 그 이외에도 베리에이션이 있다. 기체가 소형이므로 콕핏이 좁고 탑승자를 선택한다고 하는 단점이 있지 만 각지의 전장에서 꽤 좋은 성과를 올리고 있다.

의문의 번처 그레이드 업

주인공의 레벨이 높다면 가게에서 보다 강력한 무기나 부품을 살 수 있다. 그것들은 모두 5단계로 준비되어 있어 점점 사용할 때마다 능숙해져 100%가 되면 다음 단계의 것을 풀성능으로 사용할 수 있다.

번처 타고 내리기

번처에서 내려 전투하는 일도 있다. 성장하면 그 때의 공격력도 올라간다

무기

무기는 A와 B 2종류를 사용할 수 있다. 각각 개별적으로 그레이드 업해 간다

롤러 대쉬

번처의 고속 이동용 랜드롤러. 이것도 지속력과 속도가 올라간다

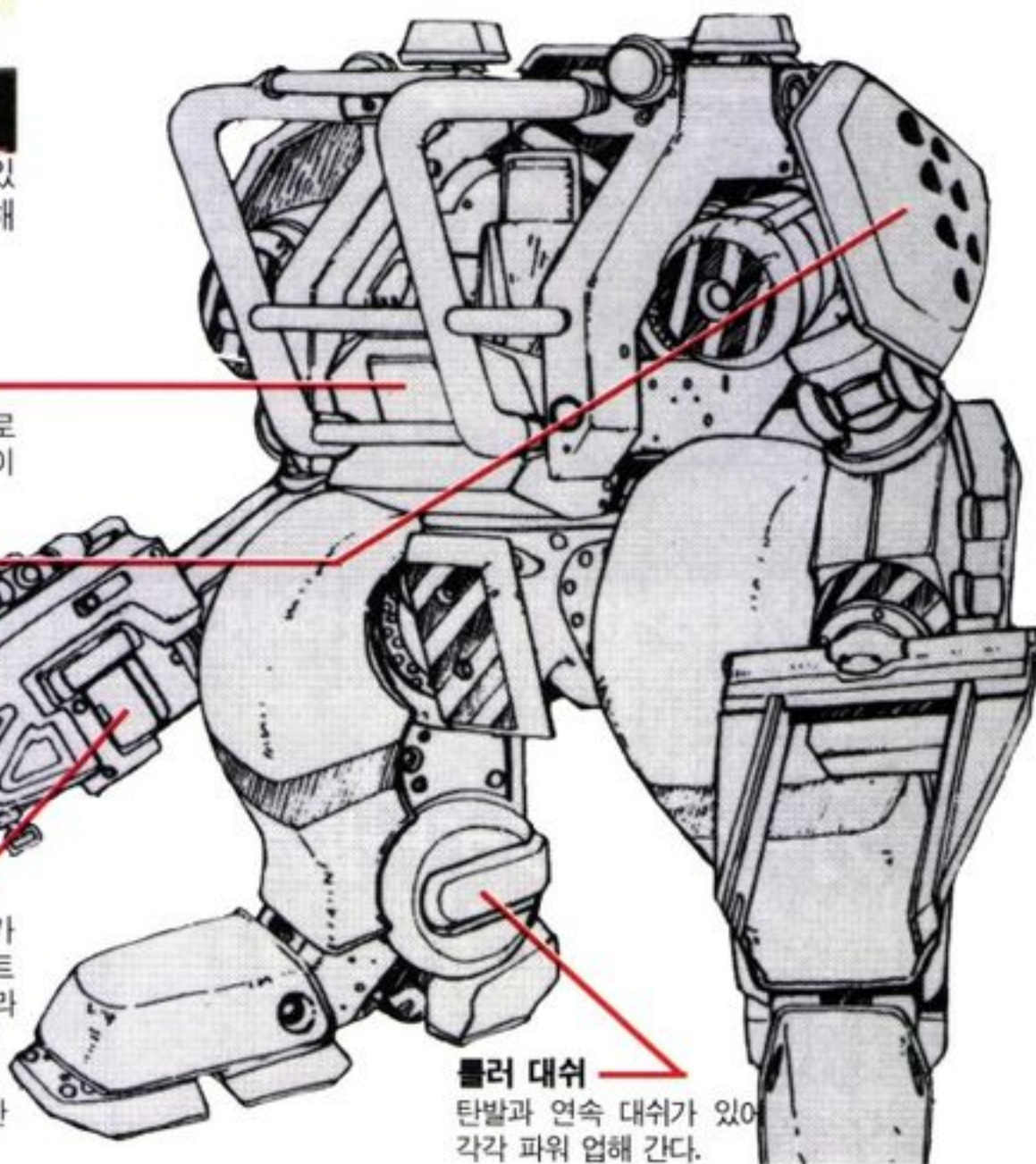
제트 팩

체공 시간과 출력이 UP. 그래서 무거운 번처도 높은 곳으로 갈 수 있다

보디
5단계로 그레이드 UP. 아래에서 사진으로 설명하고 있으므로 보기 바란다. 이것이 제일 처음이다

제트 팩
추진 화력. 제트 분사 시간이나 분사 출력도 파워 업해 간다.

실드
번처의 방어력이나 대기 속도가 파워 업해 간다. 그래서 적의 공격을 막기도 하는 것이다

표준무기 ,특수무기
발칸과 쇼트건(엽총), 레이저 등 3종류가 표준무기이다. 특수무기는 미사일, 로케트포 등 15종류이다. 주인공의 레벨이 올라가면 강한 무기를 사용할 수 있도록 되어 있지만 처음에 가지고 있는 무기에 대해서 능숙 해지지 않으면 다음의 강한 무기는 사용할 수 없다.

롤러 대쉬
탄발과 연속 대쉬가 있어 각각 파워 업해 간다.

로도스섬 전기

Record of Lodoss War

- ■ 기 종 : SFC
- ■ 제작사 : 롤플레잉
- ■ 장 르 : 카도카와 서점
- ■ 용 량 : 미정
- ■ 현지 발매일 : 12월 발매 예정
- ■ 현지 발매가 : 10,800엔

드디어 SFC용 『로도스섬 전기』의 새로운 정보가 입수됐다. 이번에는 최신 화면과 함께 주요 등장 인물을 한번에 공개하겠다.

여기가 바로 로도스섬

화제의 RPG 「로도스섬 전기」의 최신 게임 화면을 소개한다.

풍부한 자연을 자랑하는 로도스 세계를 빠짐없이 표현하고 있는 필드 맵 등을 주목하도록 하자.

자세하고 리얼하게 그려진 맵 화면인데 로도스섬의 아름다운 자연이 빠짐없이 표현되어 있다. 위의 화면은 필드 화면.바위산의 고저표현이 잘 되어 있다

로도스섬 최대의 위기인 마신(魔神) 전쟁. 이 싸움에 종지부를 찍기 위해 전장으로 향하는 용사들. 그들에게 로도스의 운명이 달려있다!!

판 일행에게 습격을 시작하는 몬스터군. 작전개시!

판 일행에게 습격을 시작하는 몬스터군. 작전개시!

판 일행에게 습격을 시작하는 몬스터군. 작전개시!

암살 음모를 알고 있는 팡. 성공 여부는 당신 손에 달려있다.

모험의 무대가 되는 로도스섬. 여기에서 이야기는 시작된다

전투장의 아영지같다. 이런 장소에 있으면 어수선하다.

카라와 그(?)를 수행하는 쌍동이 엘프. 이 일행을 기다리고 있는 것은 과연 무엇일까?

디도리트와의 첫 만남. 판들을 새로운 모험으로 유혹한다

신성왕국 벨리스로 향하는 일행. 영웅과 팬이 통치하는 로도스섬 최강의 기사단이 있는 곳이다

전 4장의 스토리 공개!

SFC용 「로도스섬 전기」가 4권의 시나리오로 구성되어 있다는 것은 이미 알고 있는 사실이다. 주인공으로 우리에게 잘 알려진 판을 비롯하여 마녀인 카라와 영웅왕 팬, 암흑의 황제 벨드가 주인공이 되어 지금까지 전해지지 않았던 역사를 분명히 밝힐 것이다.

판들의 앞을 가로막는 강적이 있다. 여기에서 상상을 초월하는 전쟁이 시작된다

공백의 시간을 채우는 것은 유저

소설이나 OVA에서는 전해지지 않았던 마신전쟁 후의 이야기가 이제 밝혀진다! 3개의 장으로 이루어진 이것은 카라, 판, 벨드의 여섯 영웅들의 후일담이 메인이 된다.

팬

팰리스의 가호를 받은 기사

신성왕국 벨리스의 성기사. 로도스를 갑자기 습격한 마녀들의 침략에 나서서 가장 깊은 미궁에 도전한다. 싸움이 끝난 후 여섯 영웅중 한명으로 발탁되어 마신전쟁의 공적에 따라 신성왕국 밸리스의 왕이 되는 데, 그 도중에는...

카라

로도스의 역사를 그림자로 암시하는 마녀

자신의 의식을 이마의 서클렉트에 넣고 500년간 계속 사는 마술사. 로도스가 하나의 세력으로 물드는 것이 두려워 항상 역사의 그늘에서 암약한다. 앞서 마신전쟁에서는 벨드와 판들과 함께 싸우고 그후에 레이리어 카라로써 등장하기 전까지의 행동은 불분명. 그 공백 시간을 플레이할 수 있다.

벨드

마검에 홀린 어둠의 황제

야만족이 사는 암흑의 섬 마모가 고향인 전사. '빨간머리 용병'이라고도 부르며 두려움의 대상이다. 마신전쟁후 고향인 모모로 건너가 그 섬을 통일한다. 마모의 암흑황제라고 불리워지록되어 있다.

뜨거운 피겨 배틀을 체크

SFC 로도스섬 전기의 특징이기도 한 피겨 배틀. 이 시스템은 보통으로 싸우는 것은 물론 적의 리더를 전투 필드에 있는 포켓으로 떨어뜨려 보다 많은 경험치나 아이템을 얻을 수 있다. 무조건 힘으로 싸우는 것보다 머리를 이용하여 이기는 쪽이 이득이다.

이야기를 꾸미는 여성진도 등장

팰리스의 성녀 프라우스

마신전쟁에서 활약한 신관전사. 지고신 팰리스의 교단에 소속되어 있다. 신의 계시를 받고 마신과의 싸움으로 향하는데 그 싸움에서 가장 깊은 미궁에서 벨드를 비호한다. 그 원인이 이 게임에서 판명된다.

대지모신(大地母神)의 사랑하는 딸 니스

대지모신 하후아의 사제. 마후아의 가르침에 따라 그녀도 마신과의 전쟁에 참전한다. 마신전쟁에서 생환한 니스는 여섯 영웅으로서 사람들 에게 칭송받는다. 로도스의 전국토에 마후아의 자애심을 퍼뜨리는 인물이다.

또하나의 로도스섬전기

소설이나 OVA, 코믹 등 여러가지 장르로 전개되고 있는 「로도스섬 전기」 월드. 게임이 발매되는 것을 기회로 이 광대한 세계를 체험해 보자. 이들 원작으로 눈을 돌려 분위기를 바꾸면 한층 더 SFC용 「로도스섬 전기」의 세계에 빠져들 것이다.

적과 대면! 먼저 판의 행동을 결정하자

몬스터와 싸우는 카라. 싸움을 제압하는 쪽은!?

OVA용 「로도스」에서는 판의 용감한 모습을 볼 수 있다

원작을 알고 있다면 게임이 보다 즐거워진다

몬스터에게 돌진! 판의 검이 적을 잡는다

사룡 너스와 상대하는 벨드. 승부의 행방은?

적 전원에게 타격을 주는 강력한 마법도 사용할 수 있다

カーラ
「遺跡の近くにある屋敷に食べ物を運んでいたのは君か？」

이스 V

■ 기종 : SFC
■ 제작사 : 일본 팔콤
■ 발매일 : 95년말 발매예정
■ 용량 : 미정
■ 가격 : 미정
■ 장르 : RPG

퍼스컴을 시작으로 다양한 기종에서 대활약하는 이스의 최신작이 SFC에 등장. 이제까지의 기본적 시스템을 계승하며...

외부세계도 던전도, 더욱 드라마틱!

화면은 「이스 I」과 「II」, 시스템은 「III」와 「IV」, 바야흐로 엄선된 게임스타일이 채용된 「V」. 모험 세계도 그것을 반영하며 더욱 더 리얼리티를 높였다. 예를들면 다중 스크롤화면에서는 못보고 지나칠 만한 '지형의 높낮이'. 또는 움직임이 자유스러운 부분, 어디에 떨어질지 모르는 암석 트랩.

이처럼 모험세계 자체가 드라마틱한 연출로 가득차 있어 이스 팬들이 오기를 기다리고 있다.

밝은 태양 아래에도 몬스터가 숨어 있다

아돌에 반응해서 마법이 발동하고..

화면 가득히 마법이 작열한다!

이런 매력적인 캐릭터가 등장 사람들과의 우연한 만남. 이런 것 하나하나가 스토리와 밀접하게 얽혀 있다

새로이 늘어난 마법 시스템도 놓치지 마라!

새로이 늘어난 마법 시스템. 이것은 마법력을 숨긴 돌을 검에 장착하므로써 사용할 수 있다. 효과는 각기 돌의 힘에 의해서 다르며 어떠한 마법인가는 화면을 보면 곧 알 수 있다. 마법을 유용하게 사용해서 보다 지략적이고 심오한 싸움을 즐겨보자.

모험 초반을 소개한다!!

이제부터는 초반 스토리를 소개하겠다. 아돌이 어떻게 해서 여행을 떠나고 그리고 모험으로 이끌리는가를 확인해 둘 필요가 있다. 또 글 중에는 이제부터 여러분이 플레이할 때 항상 마음에 두지 않으면 안될 주의 사항도 포함되어 있다. 명심해서 읽어주기 바란다.

ツエット
この村には、
『赤毛の旅人が災いをまねく』
と言われているんですよ。

모험의 시작

아돌이 흘러들어간 곳은 항구 마을. 갈 곳없는 아돌이 마을의 술집에 가자 벽에 벽보가 붙여 있다. 마침 마을의 실력자가 모험가를 구하고 있는 듯하다. 그것에 이끌려 실력자의 숙소로 간 아돌, 그는 고대의 무시무시한 힘에 관계된 크리스탈을 모아달라고 한다. 사람들의 평화를 위해서라고...

하인이 마중하러 왔다. 정말로 가지 않을 수 없군

술집에서 벽보를 보는 아돌 조금 과장된 듯한 글이지만 할 일도 없는데 가볼까

주인공 아돌

말을 전부 믿을 수 는 없지만 이렇게 말한다면 갈 수 밖에

윌리와의 우연한 만남

어쩐지 조금 수상한 것을 느끼면서도 이야기를 듣는 아돌. 그 크리스탈의 하나가 북쪽의 마을 동굴에 있는 듯하다. 곧바로 떠난 아돌이었지만 마을 사람들의 태도는 차갑고 마을 변두리에 있는 윌리라는 소년 이외에는 이야기도 들려주지 않는다. 아돌이 이야기할 때, 마을에서는 불길한 정보를 들은 마을 사람들이 얼굴을 마주보고 있다.

그리고나서 윌리와 둘이서 니나를 구출하러 간다. 재빨리 행동하자

마을 중앙에 있는 돌비석에는 아돌과 닮은 인물의 전설이... 윌리와의 우연한 만남. 요구하는 것을 들어주라

네이드 : 늪지 동굴에서 자고 있는 정령

니나 구출작전

소동을 느끼고 아돌과 윌리가 마을로 가자 항구마을에서 고물상을 경영하는 소녀 니나가 동굴에 갇혀 버렸다는 이야기를 듣는다. 아돌과 윌리는 즉시 동굴로 향하고 악마에게 둘러싸여 있는 니나를 도와준다. 하지만 윌리는 더욱더 깊숙히 들어 가보자고 아돌을 재촉한다. 아돌은 재차 발걸음을 옮겼다.

동굴에는 보석상자도 있다. 다행이군

아돌과 윌리는 더욱 깊히. 하지만 동굴은 곧 막혀버리고 만다

어스름한 동굴 속, 니나가 몬스타에게 둘러싸여 있다. 빨리 구해 줘

니나

테일 오브 환타지아

TALES OF PHANTASIA

■ 기종 : SFC
■ 제작사 : 일본 남코
■ 발매일 : 미정
■ 용량 : 48M
■ 가격 : 미정

용량 업, 타이틀 변경 등 여러가지 화제가 많은 「테일 오브 환타지아」. 이번에는 마법의 스페셜 리스트 3인의 씩씩한 모습과 몬스터의 특수공격을 대공개한다!

공격마법은 말괄량이 아체의 특기

이「테일 오브 환타지아」의 세계에는 3계통의 주문이 존재한다. 그 중에서도 이 아체는 몬스터에 직접공격이 가능한 마도사이다. 아체가 사용하는 마법은 화계(火系)나 수계(水系)등, 속성마다 세분된다. 더우기 이 마법은 세계에 흩어져 있는 주문서를 손에 넣는 것으로 점차로 새로운 주문을 배워나가는 것이 가능하다. 그녀가 사용하는 주문은 모두 파괴력이 절대적!! 크레스들과의 모험에는 빠지지 않는 전력(戰力)이 되는 것은 틀림없다.

이번에는 이런 주문 가운데에서 픽업해서 소개하려고 한다.

아체 크라인 귀여운 그녀가 사용하는 마법은 전투에서 절대적인 효과를 발휘하는 주문 뿐이다

마법 화이어 볼 이것은 화계의 주문「화이어 볼」. 아체의 머리 위에 생긴 불 구슬이 적을 노린다

불 구슬을 맞은 몬스터는 폭풍에 날려진 듯한 데미지를 입는다

화이어 토네이드

눈보라를 적 부근에 발생시켜 상대를 얼려버린다

트랙터 빔

조금 이상한 주문이다.지면으로 반동 광선의 발사로 큰 데미지를 주는 공격주문이다

빔에 의해서 허공으로 날려진 몬스터…

지면으로 거꾸로 내던져 지는 중력을 이용한 마법이다

이랩손

상대 몬스터의 발아래 있는 붉은 그림자에 주목

지면에서 마그마가 분출하여 올려진 바위가 상대의 머리 위로 떨어져 큰 데미지를 준다

계속되는 마법의 연속!

마법외의 주문으로서는, 민트가 사용하는 치유술과 크레스가 사용하는 소환술의 두 종류가 있다. 치유술로 직접공격은 무리이지만, HP회복이나 공격 보조주문이 많이 준비되어 있다. 소환술에서는 정령의 힘을 빌어 적에게 큰 데미지를 주는 것이 가능하다.

치유술의 연출효과는 아무래도 애교있는 듯한 느낌이 든다

← 맞으면 행동불능이 되며 이외에도 훌륭한 주문이 다수 준비되어 있다
↓ 지면에서 무수한 미사일이 발사되는 소환술 놈. 날아간 미사일은 당연히 떨어지게 되고…

몬스터도 가만히 있지 않는다

"우리들도 공격력이라면 지지 않는다!!" 라고 말하며 크레스들의 앞을 가로막는 몬스터들에게도, 강력한 공격수단이 존재한다. 그 공격방법도 곤봉을 이용하여 즉흥적으로 때리기도 하고 크레스들을 돌로 바꾸는 등 다채롭다. 위력도 게임 중에는 당하고 싶지 않을 정도로 절대적이다. 이번에는 그러한 공격 가운데에서 몇개쯤 화려한 공격방법을 소개한다.

오거의 특기, 봉을 치켜들면 준비 OK

내려친 봉이 크레스를 덮친다.

주인공 크레스가 가진 펜던트의 비밀

이야기의 무대는 2개의 거대한 대륙과 그 주변의 섬들로 구성된 유크리드라는 왕국. 이 왕국에 있는 작은 마을, 토디스에 주인공인 크레스가 살고 있다. 평범하고 평화로운 날들이 계속되지만...

100여년 전의 전투가 발단

이야기의 처음은 100년하고도 조금전. 수많은 암흑 마술을 다루는 마술사 다오스와 그것을 때려눕힐 만한 힘의 4인의 전사와의 전투가 있었다. 사투의 끝, 빈사상태인 다오스는 100년 앞의 미래로 도망. 그러나 거기에는 전사들의 자손이 기다리고 있다. 다오스는 그들에 의해 펜던트에 봉인된다.

전사의 자손 중 하나가 주인공 크레스의 아버지 게일. 게일은 크리스의 15세 생일때 펜던트를 준다

크리스. 알베인(검사 견습생)

주인공. 토디스 마을에 양친과 함께 살고 있다. 마을에 있는 검술도장에서 아버지, 미게루에게 검을 배우고 있지만, 아직 견습생의 몸이다. 양친이 다오스의 봉인과 관계가 있기 때문에 싸움에 휘말려 간다. 장기인 공격은 물론 검술. 이후, 여러가지 검술을 잘 다루는 검사로 성장한다.

매력적인 캐릭터 대공개

여기에서는 크리스의 믿음직한 동료들과 그 특기를 소개한다. 크리스도 포함하여 캐릭터에게는 각자의 특기가 있다. 전투에서는 이들의 특기가 매우 큰 도움을 줄 것이다.

체스타 바크라이타

크리스의 어릴 적부터의 친구. 둘이서 자주 사냥 등을 하러 간다. 양친은 모두 없고 어린 누이동생 아미와 둘이서 살고 있다. 활 공격을 특기로 하는 궁사이며 전투에서는 보조적인 역할을 한다.

아체. 크라인(여자 마도사)

하프엘프의 소녀. 마녀라고 하기보다는 마녀같은 아이라는 이미지일까? 무기장비는 불가능하지만, 다채로운 마법을 사용할 수 있다.

마술-인간과 요정의 혼혈인 하프엘프밖에 사용할줄 모르는 불량 소녀. 불과 얼음 등을 사용한 직접공격법이 많다. 이것은 주문서에 의해서 배우게 된다.

민트. 아드네이드(치유사)

이 게임의 히로인. 감옥에 갇혀 있을 때, 크레스에 의해 구출된다

치유술

회복, 전투보조가 메인 체력의 회복이나 상태 이상 등을 치료할 수 있는 치료계 기술외에 전투보조의 기술도 포함되어 있다.

토레니크스. D. 모리슨(법술사)

일류의 회복술사이고, 크레스의 아버지 미게루의 옛 친구. 멤버에 가담하지는 않는다.

크라스. F. 레스티(학자)

지연계에 존재하는 정령의 힘을 빌린다.

이야기 중반에서 우연히 만나게 되는 20대 후반의 학자. 여러해에 걸쳐서 마술에 관계되는 공격주문을 연구하고 있다. 그 결과 소환술을 스스로 다루고 있다.

소환술

지연계에 존재하는 여러 정령을 소환해서 그들이 가진 파워로 적에게 데미지를 입힌다. 정령과 계약하는 것으로 배울수 있지만 그것과는 별도로 특수한 반지가 필요하다.

검술

미게루의 알베인류 검술을 토대로한 기술로 크레스만이 사용가능하다. 레벨 업으로 배울 수가 있다.

- 크리스의 특기「마신검」. 검을 번쩍 쳐들고...
- 검에서 생긴 파동이 적을 향해 간다
- 파동이 적에게 맞았다. 쓸만한 기술이다

화이날 화이트 터프

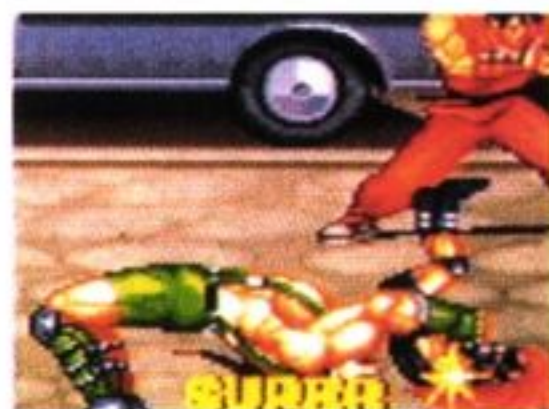
- ■ 기종 : SFC
- ■ 제작사 : 캡콤
- ■ 발매일 : 미정
- ■ 용량 : 미정
- ■ 가격 : 미정

횡스크롤 격투 액션의 대표작 「화이날 화이트」 그 진화된 모습이 최신작 「터프」이다. 플레이어 캐릭터로는 잘 알려진 하거와 가이에 이어 처음 등장하는 홍일점 루시아와 수수께끼의 전사 딘으로 총 4인. 그들이 펼치는 기술에도 커멘드 필살기나 초필살기가 추가되고 격투요소가 더욱 충실해졌다

전작 이상으로 여러 곳에서 싸움이 펼쳐진다. 주방에서도 대혈전이다

초필살기의 추가로 「2」에서 대폭 진화

「터프」에서 특히 눈을 끄는 것이 초필살기라고 불리워지는 슈퍼 메가 크래쉬가 새롭게 채택된 것이다. 캡콤의 대전 격투 게임 「스트리트 화이터2 X」나 「뱀파이어」에서 채용된 슈퍼 콤보에 가까운 것이라고 여겨진다. 화면 아래의 게이지에 파워를 모으고 특수한 커멘드를 입력하면 일격 필살의 슈퍼 메가 크래쉬가 나타난다.

화면 오른쪽 아래의 게이지가 「슈퍼」로. 화면이 번쩍인다

전작에서 부터 잘 알려진 백드롭. 이 기술이 없으면 하거가 아니다

신등장 히로인 루시아

이번에 확실시 된 캐릭터인 루시아는 「터프」 유일의 여성이다. 현재 유행하는 쇼트헤어에 배꼽티,길고 탄력 있는 다리가 멋지다. 비상한 힘을 가진 여성으로 가이와 같은 메치기는 서툴지만 다리 기술은 다채롭고 화려하다.

- 생년월일 : 1972년 4월 1일
- 신장 : 172 Cm 체중 : 52 Kg
- 좋아하는 것 : 요구르트와 야채 샐러드

전에는 천애고아의 몸이었다고 한다. 현재는 메트로 시티의 특수 경찰관으로서 하거시장 아래에서 일한다.

팬츠 차림으로 다이나믹하게 싸우는 루시아. 그녀의 각선미에 주위 남자들의 시선이 쏠린다

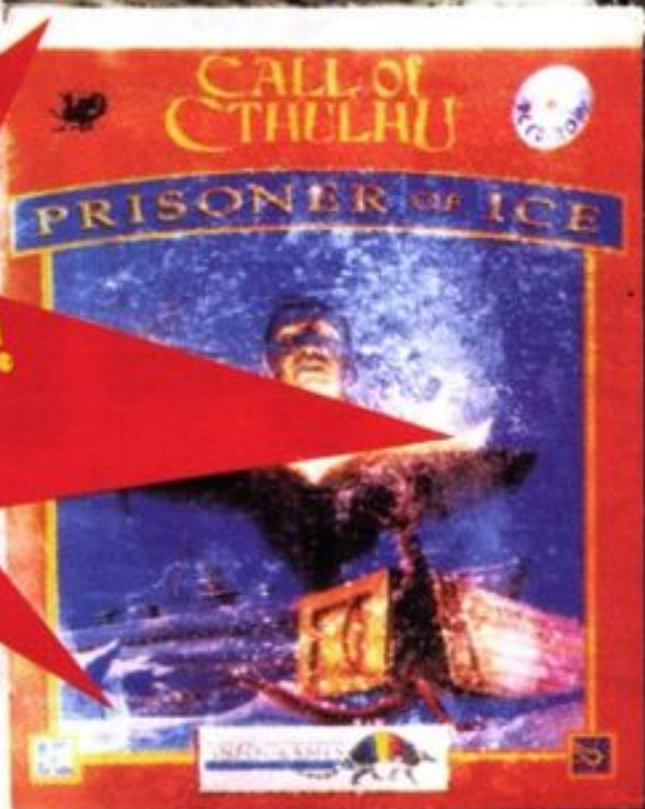
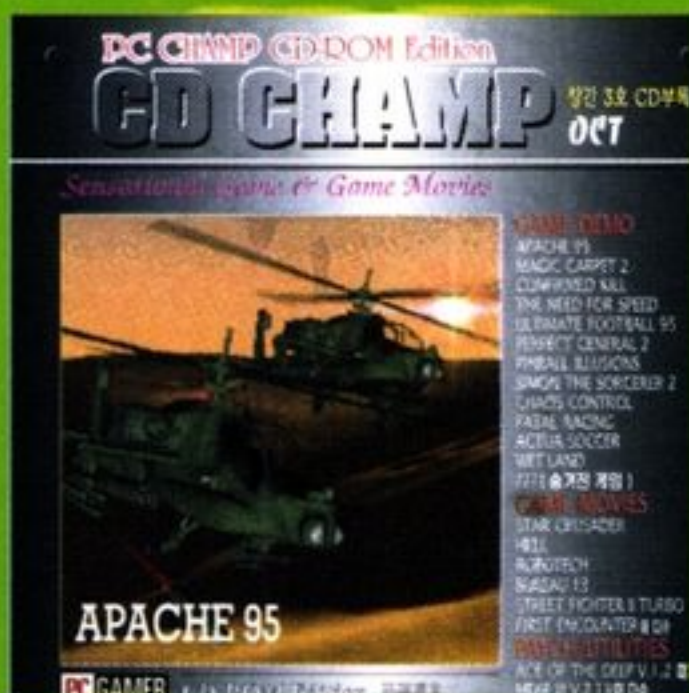
강력한 커멘드 기술도

파워 업한 것은 초필살기 만이 아니다. 이제까지도 있었던 통상 필살기(공격 + 점프 동시 누름)를 포함하여 커멘드 입력에 의해서 사용하게 되는 새로운 필살기가 많이 추가되어 있다고 한다. 자세한 커멘드의 내용은 아직 알 수 없지만 장풍계가 맞으면 적이 불타는 기술이 있는 점을 보면 「스트리트 화이터 2」에 가까울 정도로 완성될 지도. 물론 하거의 백 드롭이나 가이의 선풍각 등 잘 알려진 기술도 확실히 남아 있다

화려한 발기술의 이모저모

점핑 핫킥	점핑 하이 킥	미들 킥

이것은 파동권?
「터프」에서는 시리즈를 통해서 처음으로 장풍계가 등장한다

강렬한 점프 후 돌려차기와 함께 적이 화염에 휩싸였다. 이것이 「터프」의 최신 필살기일까?

鉄拳2

남코의 최신작으로 요즘 한창 화제가 되고 있는 철권2! 이번달에는 각 캐릭터별 중보스 대전법과 10연 콤보를 파격 공개하겠다.

■기종:아케이드 ■장르:대전액션 ■제작사:남코

중간보스 공략법과 캐릭터별 10연 콤보

미시마 헤이하치

전작의 카즈야의 중간보스는 이미 잘 알려진 핸섬보이 '리 차오랑'이었다. 로우와 비슷한 기술을 구사하고 폴의 쌍비천각마저 사용하던 강자였다. 이제 카즈야대신 등장한 헤이하치의 중간보스역은 당연 '리 차오랑'의 몫일 것이다.

리 차오랑은 상단공격이 주를 이룬다.

리의 공격을 앉아서 피한 뒤 풍신권으로 반격

은발의 악마 재등장!

그의 기본적인 알고리즘은 실제로 전작에 비해 대폭 변화되었다.

「철권2」에서의 '리 차오랑'은 로우의 필살기로 알려진 좌연권과 스핀킥 콤보, 삼연권 등 상단을 중심으로한 콤비네이션 기술을 주로하여 싸우게 되었다. '리차오랑'으로 쓰러뜨리려면 우선 가장 중요시 되는 기술이 바로 풍신권! 이것으로 카운터를 먹인 후 펼치는 연계기가 바로 '리 차오랑'과의 싸움에서 가장 큰 변수를 가지고 있는 것이다. 보통 차오랑은 상단 기술위주로 공격해오기 때문에 이를 앉아서 피한 뒤 풍신권을 먹이고 이어 날아오르며 킥을 먹인 뒤 착지하자 마자 다운공격을 한다면 일발역전으로 리 차오랑을 쓰러 뜨릴수 있을 것이다.

중보스 리 차오랑

헤이하치의 십단콤보 표

OLD

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력	→									
공격종류	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
공격력	7	8	6	7	6	11	5	5	9	30

NEW!

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력	↘									
공격종류	中	上	上	下	下	中	上	上	下	中
공격력	17	5	6	8	8	5	10	5	6	35

NEW!

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력										
공격종류										中
공격력										30

NEW!

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력										
공격종류							上	中	中	中
공격력							5	6	21	25

미셸 장

전작에서 미셸의 중간보스는 인디안의 숨은 보물을 노린 쿠니미츠였다. 그러나 「철권2」에서는 쿠니미츠는 요시미츠의 중보스가 되고 미셸의 중보스는 간류가 되었다.

강인한 스모인 간류

간류는 스모선수인 만큼 높은 공격력을 자랑한다. 그래서 역시 다운을 노려 일어나기전에 해치우는 것이 가장 이상적이다. 어느정도 거리를 유지하다가 동작이 큰기술을 쓰는 것을 노려 창공포로 반격하거나 여의치 않을 때에는 하단각으로 앉는 상태로 만든 뒤 창공포를 사용하자. 일단 다운이 되면 일어나는 것을 기다려 후소퇴를 먹이자. 후소퇴가 히트되는 연속으로 아궁퇴를 이용하여 2단공격을 펼치자.

중보스 간류

미셸의 10연 콤보표

OLD

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력										
공격종류	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中
공격력	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

NEW!

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력										
공격종류							中	下	中	[illegible]
공격력							7	5	5	30

NEW!

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력										
공격종류								中	下	上
공격력								7	10	25

하단각으로 앉는 상태로 만들고....

후소퇴가 성공하면 아궁퇴역시 히트된다

마샬로우

로우의 중보스는 발차기 공격위주인 파이터 우리나라의 백두산이다. 그 발차기는 강력한데다 2발, 3발연속으로 나가는 연속축의 파괴력은 상당한 것이어서 접근하기가 쉽지 않다.

중보스 백두산

중보스 백두산

백두산의 차기는 크게 나누어 단발,2발, 3발로 나누어진다. 그중 주목할 것은 3발 차기 패턴이다. 3발 차기패턴은 2개이다. 좌,좌,우로 차는 것과 좌측 차기만 3연타하는 것이다.

일단 3연축을 방어한 뒤 반격할 기술들을 열거해 보자. 그 기술 중 가장 두드러지게 유용한 것은 2가지. 하나는 드래곤 나이이다. 이것은 백두산의 긴 리치를 무마시키며 잡을 수 있는 기술이기 때문이다. 또 하나는 더블 섬머 솔트킥. 이 두 기술을 능숙하게 사용할 수 있다면 남은 것은 백두산의 3연축을 기다리는 일 뿐이다.

로우의 10연 콤보

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력	↘LP	RP	RP	·LP	LK	·LK	LK	·RK	LK	RK
공격종류	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
공격력	10	5	8	5	7	6	7	7	10	25

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력		LK	RP	·RP	LK	↓LK	↓LK	·RK	RK	RK
공격종류		下	中	上	中	下	中	上	下	中
공격력		8	8	9	8	8	8	8	15	30

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력								·RK		
공격종류								下		
공격력								7		

백두산과의 대전에서의 기본은 서서방어이다

2연타가 되어 백두산을 날려 버린다

니나 윌리암즈

니나의 중 보스는 철권1에 이어 또다시 안나가 차지했다. 「2」에서는 하이힐을 신은 채로 언니에게 강렬한 공격을 펼치는 충격적인 모습을 보여준다. 「2」로 올라오면서 엄청나게 기술이 많아진 니나가 오히려 풍부한 기술로 많은 기술을 자랑하는 안나를 압도할 지경이다. 하지만 절묘한 타이밍의 쌍장파는 건재하다.

안나를 공략해보자

중보스 안나

안나를 쓰러뜨리는 방법은 두 가지의 패턴이 있다. 제1패턴은 디바인 캐논을 쓰는 방법. 하지만 두발을 모두 써버리면 가드 후 쌍장파로 반격해올 위험이 있으므로 주의하는 것이 좋다. 일단 디바인 캐논이 적중하면 이어서 뛰어차기-시트 스핀킥-헌팅 스완의 연계기술로 마무리한다. 제 2패턴은 관절꺾기를 이용하여 공격하는 방법. 안나가 공격위주의 전법을 펼칠 때 공격의 흐름을 끊는 것으로 게임을 진행하는데 아주 중요한 전환점을 만든다.

니나의 10연 콤보표

NEW!	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력									RK	LK
공격종류									下	中
공격력									5	25

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력	LP	RP	·LP	·RP	·LK	·LK	RP	LP	RP	RK
공격종류	上	上	上	上	下	上	上	上	上	上
공격력	10	10	6	6	7	8	6	6	8	30

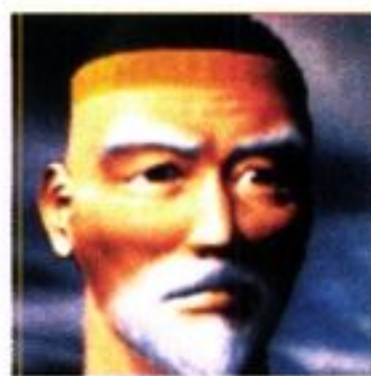
NEW!	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력	⇨LP	RP			·RK	·LK	RK	RP	·RK	LK
공격종류	中	上			上	下	下	中	下	中
공격력	10	15			8	8	5	6	5	25

니나가 2p의 칼라로 나오면 안나는 푸른색 드레스를 입고 등장한다

관절기로 안나의 공격을 제압하자

준 카자마

준의 중간 보스는 왕 진레이이다. 왕의 기본적 기술과 CPU의 움직임은 후반부에 등장하는 미셸과 유사하다. 게다가 완전 반격위주이기 때문에 타격기가 방어되었을 경우 엄청난 카운터를 맞게 된다. 그러므로 타격기보다는 잡기위주의 공격을 펼쳐야 할 것이다.

던지기만으로도 제압할 수 있다!!!

중보스 왕 진레이

우선 시합이 시작하자마자 대쉬해서 잡는 것이 가능하다. 거리가 확보되면 통상 잡기를 사용해도 되지만 커멘드에 자신있는 플레이어라면 「백산」을 사용하여 공격하자. 준은 던진후 인터벌(시간적 공백)이 크기 때문에 바로 다운공격은 안되지만 다운된 왕에게 대쉬로 다가가다가 다시 백대쉬로 물러서 왕이 일어나면서 돌려차기를 날리므로 이를 노려 로우킥으로 다시 다운시키자.

카자마 준의 10연 콤보표

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력										
공격종류	中	上	中	上	中	下	中	下	中	中
공격력	15	10	8	8	5	5	7	7	25	25

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력										
공격종류				中						
공격력				10						

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력										
공격종류						下	上	上	下	上
공격력						7	5	8	21	24

시작과 동시에 던지기로 선제공격을 가하자

안전하게 로우킥으로 공격

폴 피닉스

폴의 중간보스는 이미 잘알려진 헤이하치의 애완용동물인 곰 "쿠마"이다. 상대가 동물인 만큼 약간은 장난스런 느낌이 들지만 강력함은 그야말로 「장난」이 아니다.

베어헌터 폴이 간다

중보스 쿠마

쿠마는 동물이기 때문에 가드는 별로 뛰어나지 못하다. 이 점을 이용하여 공격하는 것이 쿠마와의 대전을 승리로 이끄는 지름길이 될 것이다. 쿠마를 이기기 위해 쓰는 필승기술은 그야말로 폴의 대명사가 되어버린 봉권! 봉권을 먹이면 쿠마는 다운을 하게 되는데 쿠마는 일어나면서 반드시 공격을 하므로 이것을 기다렸다 봉권2연타로 반격하면 한번에 KO를 빼앗 을 수 있다. 하지만 이 봉권이 방어되면 반드시 엄청난 파워의 반격이 기다리고 있으므로 타이밍에 상당한 신경을 기울이지 않으면 안될 것이다.

폴의 10연콤보표

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력										
공격종류	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
공격력	10	15	7	5	7	4	5	7	8	30

NEW!	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력										
공격종류				中	下	中	上	中	下	中
공격력				6	7	8	5	8	10	30

NEW!	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력										
공격종류					中					
공격력					30					

일단 봉권으로 다운시킨 뒤 봉권을 먹이자

봉권이 방어되면 무시무시한 반격이 기다리고 있다

레이 우롱

레이의 중보스는 킥복서 부르스이다 빠른 펀치와 킥의 컴비네이션인 그의 공격은 골치 아프긴 하지만 멋있는 것은 사실이다.

부르스 공략법

레이의 중보스 부르스

부르스를 공략하는데 가장 많은 데미지를 줄 수 있는 기술은 랑아부진격, 그 외에도 용성하단각,후소연무계,호연각 등이 있다. 일단 1라운드에서는 부르스가 별로 가드하지 않으므로 시작과 동시에 낭아부진격을 먹이고 이어 용성하단각으로 쓰러뜨리자. 2라운드가 되면 역시 중보스답게 가드가 매우 견고해진다. 일단 의표를 찔러 용성하단각을 먹여 다운시킨 뒤 백스텝으로 물러선 뒤 누워서 자

레이의 10연 콤보표

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력										
공격종류									下	上
공격력									7	35

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력										
공격종류	上	上	下	中	中	中	上	中	中	上
공격력	10	8	7	6	8	6	10	8	6	30

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
입력										
공격종류					中	中	下	下	中	
공격력					9	10	11	12	21	

부르스의 콤보는 처음에 돌려차기로 시작하여 훅 어퍼를 연타한 뒤 로우킥으로 마무리한다

이어 용성 하단각으로 쓰러뜨리자

KOF '95 집중탐구

KOF '95 집중탐구

전작 '94에서는 데모화면에서만 등장했던 쿄의 아버지 사이슈. 그리고 라스트 보스였던 루갈. 이 두사람이 드디어 플레이어 캐릭터로 사용할 수 있는 커멘드가 등장하였다!

보스 캐릭터 선택법과 캔슬기 대연구

루갈, 사이슈 선택커멘드

1. 캐릭터 선택 화면에서 '팀에디트를 하시겠읍니까?'라고 나올 때 yes라고 대답한다.
2. 팀에디트 화면에서 스타트 버튼을 누르면서 상+b+우+c+좌+a+하+d를 순서대로 누르고 레버를 중립으로 놓는다.(이때 레버와 버튼은 동시에 눌러야 한다)
3. 시계 아래에 루갈과 사이슈가 등장하면 성공이다. 참고로 이것은 대전, 일인용 어느것을 선택해도 상관없으나 꼭 팀에디트를 해야하고 싱글 모드에서는 캐릭터 선택화면에서만 가능하다.

먼저 팀에디트 모드로 들어간다

커멘드를 입력하면

이 두 사람을 사용할 수 있게 된다

쿠사나기 사이슈

타쿠마,하이데른,김갑환 등 처자식이 딸린 이들 외에 또 다른 유부남이 등장했다.

사백무사칠식 신계

외식 진추

던지기 기술	업어치기	[illegible] ([illegible])+CorD
특수기	외식·진추	[illegible]+C
필살기	백팔식·어둠쫓기	[illegible]+AorC
	백식·귀신태우기	[illegible]+AorC
	사백이십칠식·신진	[illegible]+AorC
초필살기	이백팔식·대타치	[illegible]+C

사용 커멘드

어쨌든 리치가 긴 것만으로도 사용 가치가 높다

오메가 루갈

최후의 보스

이제 당당히 루갈을 선택할 수 있다. 성능은 「킹 오브 화이터즈 '94」에서보다는 상당히 파워가 다운되어 있는 것을 느낄 수 있지만 그래도 대전에서 사용하기에는 너무나 충분한 전투력을 지니고 있다.

가까이에 있으면 어떤 기술도 캔슬이 된다. 마구마구 공격하자

제노 사이드 카터

와! 맥시멈 상태에서 공격할 경우 한방에 역전이 가능한 위력적인 기술이다

다크 바리어

가드하고 있는 상태에도 앞으로 나가진다

극악!!! 가드 캔슬 제노사이드 커터

루갈을 최강의 캐릭터로 만들어 주는 기술 제노사이드 카터. 이것을 가장 효율적으로 이용하는 것이 바로 가드 캔슬이다. 우선 기를 최대로 올려놓고 상대가 공격해 들어오길 기다렸다가 하+하좌+좌의 순서로 커멘드를 입력해 놓고 가드 직후 좌상+킥을 누르면 되고 상대가 하단 공격을 해올 땐 하+좌하를 입력해 놓고 기다렸다가 가드 직후 좌+좌상+킥의 순서로 입력하면 발사!

던지기 기술	스콜피온 데스록	[illegible]([illegible])+CorD
필살기	열풍권	[illegible]+AorC
	카이저 웨이브	[illegible]+AorC
	제노사이드 커터	[illegible]+BorD
	다크 배리어	[illegible]+BorD
	고드 프레스	[illegible]+AorC
초필살기	기간 테크 플레어	[illegible] [illegible]+B+D

사용 커멘드

사이슈의 공격

제노사잇카타'라는 괴성과 함께 극악의 기술이 가드 캔슬로.....

다면 멋진 공격을 강력한 타격과 함께 안겨줄 수 있다. 이런 종류의 강제 캔슬은 히가시 죠의 '원거리 서서 강킥+강제 캔슬 황금의 카카토' 따위의 것이 일반적이다.

강제 캔슬하여

황금의 카카토를 먹이자

추가 캔슬기 대공개!

1. 가드 캔슬

가드캔슬은 기 게이지가 맥스 상태일 때만 되는 것이라 밝혀져 있는데 그 이외에도 가드 캔슬이 되는 경우가 있었다. 그것에는 몇가지 조건. 그 조건은 연속으로 가드를 계속하지 않으면 안되는 공격을 6회 이상 가드했을 경우이다. (6회째 부터 가드 캔슬 가능) 이 상태가 된 직후부터는 가드 캔슬이 가능해진다. 마이의 초필살 인봉같은 기술에 대해서는 더욱 쉽다. 작은 손을 가드한 뒤 4회 히트하는 기술과 같이 틀린 기술의 연속기 역시 가드 캔슬의 조건을 충족시킬 수 있다.

가드를 6회 이상 가드해야 하는 기술을 방어한 뒤

캔슬이 발사된다

2. 착지 캔슬

보통 게이머들 사이에서는 착지 캔슬을 하면서 공중 필살기를 쓰면 캐릭터의 판정이 착지 상태가 되어 상대에게 잡힌다고 알려져 있지만 이것은 잘못된 것이라는 것이 판명됐다! 다시 말해 이 상태에서 상대가 공중에 있을 때에도 이오리의 금월음같은 기술을 사용하면 다시 공격을 가할 수 있다는 것이다.

공중에 있는 상대에게 기술을 먹이자

3. 강제 캔슬

지금까지의 강제 켄슬은 우선순위가 높은 펀치계의 필살기가 아닐까 했지만 기술의 우선순위는 킥류의 필살기가 더 높은 것으로 밝혀졌다. 이론적으로 보통의 강제 캔슬과는 크게 틀리지 않지만 연타계의 필살기 커멘드와 킥계의 필살기 커멘드를 동시에 입력하지 않으면 안된다. 연타계 필살기는 버튼을 4회 연타하면 나오기 때문에 4회 연타하는 사이에 킥종류의 필살기 커멘드대로 레버를 돌려 레버입력이 끝나는 순간과 4회연타가 끝나는 순간을 맞추면 강제 캔슬이 나가게 된다. 위에서 말한 바와 같이 그 타이밍이 아주 까다롭지만 성공만 한

4. 던지기 캔슬

이번호에서는 던지기 캔슬에서 공개하고자 하는 것으로 히가시 죠의 폭열권피니쉬같은 기술도 던지기 캔슬이 된다는 사실이다. 이 던지기 캔슬은 커멘드 던지기가 들어 갈 수 없는 상황에 놓여졌을 때 통상기가 상대에게 닿은 직후 그 던지기 커멘드를 입력하면 그 기술이 캔슬되어 중립상태로 돌아오고 그대로 행동이 계속 되는 것이지만 류와 로버트의 극한류 연무각(권)과 같은 것도 가능하다. 이 현상을 좀 더 깊이 분석해 보면 나오는 조건이 한정되어 있는 (공중,지상의 구분은 무시하고) 기술이 나올 수 없는 상태에서 입력하면 무엇을 해도 던지기 캔슬(이 시점에서 던지기 캔슬이라 부르는 것도 우습지만)이 된다.

폭열권 피니쉬도...

던지기 캔슬이 된다

재미있는 사실 두가지

1. 아랑 스테이지의 비밀

아랑 스테이지에서 대전할 때는 '파이트'라는 소리가 나오면서 점프를 하게 된다. 이 때의 점프 역시 보통의 점프와 체공시간이 같다. 이 때 캐릭터마다 점프 시, 체공시간이 다르기 때문에 체공시간이 긴 캐릭터와 그렇지 않은 캐릭터가 싸울 때 체공시간이 짧은 캐릭터가 먼저 착지하여 체공시간이 긴 캐릭터를 공격할 수 있다.

점프한 뒤 먼저 내려와

이오리가 먼저 기술을 건다

2. 약과 강의 바꿔치기

보통 필살기를 쓸 때 강한 버튼을 누르면 강한 특성의 기술이 나가고 약한 버튼을 누르면 약한 특성의 기술이 나오게 되어 있다. 그러나 일부 한정된 필살기에서 처음 눌렀던 위력의 버튼과 반대의 위력을 가진 버튼을 다시 입력하여 위력을 재조정할 수 있다. 예를 들면 약한 '번 너클'을 발사한 뒤 다시 강한 '번 너클'을 재입력하면 처음에는 약한 '번 너클'의 포즈로 발사되어 강한 '번 너클'의 거리로 날아가게 된다. 이것을 이용하여 약한 '번 너클'의 모션으로 상대를 속인 뒤 강한 위력의 '번 너클'을 날려 상대의 허를 찌를 수 있다.

강한 필살기를 발사한 후

약하게 바꾼다

스트라이커 1945

건 버드의 뒤를 이은 인기 슈팅게임 스트라이커 1945의 핵심 공략을 전해드립니다. 특히 가장 어려운 일본과 독일 스테이지를 철저 공략합니다.

공격후 되돌아 오는 적탄을 조심하라!!

스트라이커에서 정말 주위할 점은 보스캐릭터가 아니라 날파리 같은 쫄병 캐릭터이다. 플레이를 하다보면 그들이 죽으면서 쏘는 반격탄에 어이 없이 죽는 경우가 태반이기 때문이다. 제일 위험한 것은 정면에서 육탄 돌격해오는 쫄병편대. 어느 고정 위치에서 있거나 보스와 대전시 일정 타이밍으로 나오는 것이 전형적 패턴이다.

이 캐릭터는 3웨이탄 같은 것으로 공격해오므로 나오는 즉시 해치우지 않으면 곧 생명의 위협을 느끼게 될 것이다. 그 외에도 미국 스테이지에 나오는 파랗고 작은 놈과 일본 스테이지에 나오는 정면에서 고속탄을 날려대는 녹색 쫄병역시 마찬가지로 3웨이 탄으로 공격해 댄다. 만일 이 3웨이 공격을 하는 놈들과 닮아 있다해도 화면 대각선에서 나타나는 적은 반격탄을 쏘지 않으니 당황하지 말자.

특히 4스테이지에서는 반격탄을 쏘는 적이 나오는 곳과 그렇지 않은 놈이 나오는 곳이 확실하게 구분되어 있으므로 그 타이밍을 잘 기억해 두자. 그러니까 중요한 것은 자신만의 패턴을 익히는 것과 적절한 상황판단이다. 어쨌든 이번호에는 스트라이커 1945의 기체중 폭탄의 유효 시간이 최대이고 화끈한 포메이션을 가지고 있는 멧셔 슈미트로 철저공략을 해보겠다.

일본 스테이지

이 게임의 1~4 스테이지중 가장 재미 있는 스테이지인 일본 스테이지. 어쩌면 폭탄을 한번도 안쓸 수도 있고 운이 없어도 보스에서 2발 정도만 쓰면 노미스로 통과 할수 있다!

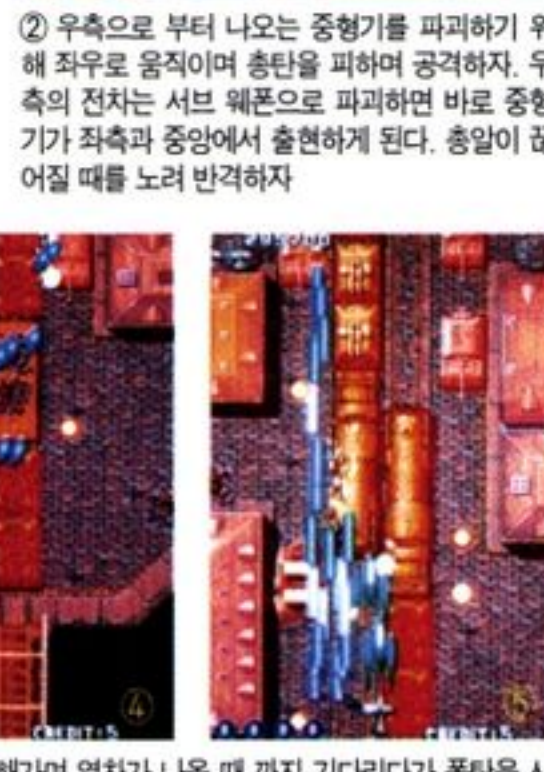
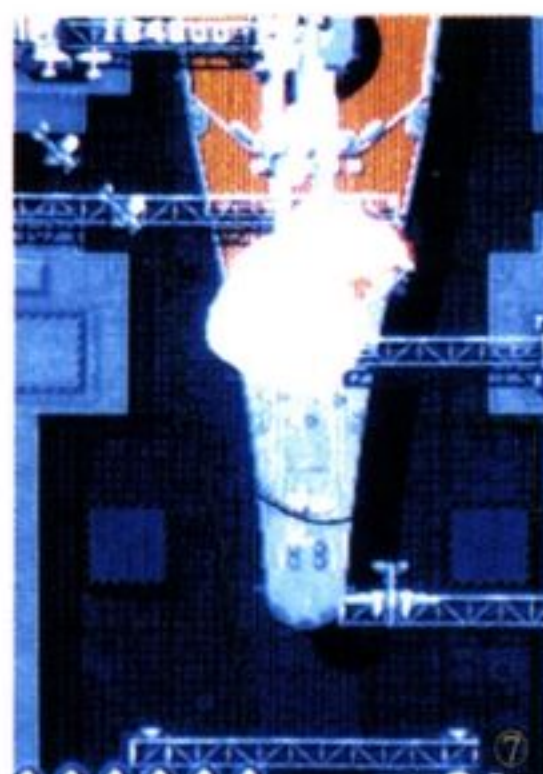
전반부의 포인트는 3기의 중형기와 반격탄을 쏴대는 적들이 겹겹이 날아오는 장소. 이곳은 최초의 모아쏘기 타이밍이 중요한 곳이다. 속공으로 정면의 중형기를 물리치고 이어 쫄병들을 말살시킨 뒤 압도적인 속력으로 왼쪽의 중형기에게 모아쏘기를 날려주자. 그러면 정확히 가미가제편대가 나오는 곳에서 폭발하게 되는데 이것으로 한번에 중형기와 가미가제 편대를 소멸시킬 수 있다. 이렇게 하기 위해선 아무래도 모아쏘기 타이밍이 문제가 된다. 게다가 초보자라면 더욱 문제다. 그러므로 한번 패턴의 흐름을 놓쳤다 싶을떄는 주저하지 말고 폭탄 1발을 발사해 흐름을 자기 것으로 만들자. 그뒤 거대 전함이 나올때까지는 폭탄은 별 쓸일이 없을 것이다. 전함에서는 우선 왼쪽의 중형기를 우선으로 파괴한 후 전함을 공략하자.

보스전에서는 전함이 발사하는 고속의 5웨이탄을 왼쪽으로 피하고 그외의 총알은 정면에서 공격하면서 대처해 나가자. 만일 날파리같은 캐릭터가 묘한 타이밍을 날아 온다면 폭탄으로 저지시키자. 이것만 아니라면 폭탄을 한번도 안쓰고도 클리어가 가능하다.

①먼저 최초의 전함의 포대 2개를 격파하자. 특히 우측에 있는 것을 우선적으로 파괴시켜야한다. 그 후 우측으로 이동하면서 전함의 남은 포대를 청소하자 ② 두번째 전함이 보임과 동시에 화면 정중앙에서 모아쏘기를 하자. 엄청난 속도의 고속탄을 발사하는 이 전함의 포대는 모아쏘기로 일시에 파괴할수 있다.
③ 3번째 전함과 중앙에 중형기가 동시에 출현 모아쏘기로 공격하면서 포메이션을 변경하여 보통탄도 함께 발사하여 속공을 펼치자

④ 중형기의 공격을 피하여 모아쏘기로 반격하자
⑤좌측으로부터 출현하는 중형기를 파괴하면 정면으로 자폭 적편대가 돌진해온다.이때 우측의 중형기는 무시하고 좌측으로 회피하자
⑥좌단의 건물부터 출현하는 포대만을 공격하며 화면 좌단에 붙어 위로 돌진하면 작은 비행기 편대가 3웨이 탄을 쏘며 다가 오는데 쏘지말고 전함이 오기 까지 기다리자

① 먼저 부하전차를 격파하고 그후 화면의 좌측 위로부터 등장하는 전차를 파괴하고 좌단으로 나오는 전차를 1대도 놓치지 말자.

② 우측으로 부터 나오는 중형기를 파괴하기 위해 좌우로 움직이며 총탄을 피하며 공격하자. 우측의 전차는 서브 웨폰으로 파괴하면 바로 중형기가 좌측과 중앙에서 출현하게 된다. 총알이 끊어질 때를 노려 반격하자

⑦ 거대 전함이 출현하면 화면 중앙에 자신의 비행기를 위치시켜놓고 모아 쏘기를 발사하자
⑧전함의 고속탄을 쏘는 포대를 제거하면 다음엔 좌측에서 출현하는 중형기를 우선으로 공격하자. 중형기에 모아 쏘기를 날린뒤 남은 포대를 메인총알로 파괴하고 곧바로 모아쏘기를 이용해 전함본체를 공격하자. 보스를 공격하기 전에 달려오는 가미가제 편대는 파괴하지말고 회피하자
⑨ 보스의 1, 2번째 5웨이 탄 공격은 화면 좌측에 바싹 붙어 있으면 피할 수 있다. 그 직후 보스의 움직임을 쫓아 폭탄을 먹어 주자
⑩ 포메이션이 되돌아 온다면 다시 화면 아래에서 모아쏘기를 하자. 보스가 2번째 모습으로 변하면 더이상 한 방향으로 움직이지만은 않을 것이다. 보스의 움직임을 잘 파악하여 백식의 고속탄을 피하며 메인 총알을 먹어주자

③ 중앙에 2기 동시에 출현한 중형기의 총알을 피해가며 열차가 나올 때 까지 기다리다가 폭탄을 사용하여 열차와 중형기를 해치우자.
④폭탄의 타이밍이 빨랐을 경우 열차의 뒤쪽 차량과 왼쪽의 부하전차를 메인 총알로 파괴하자. 늦게 되면 우측의 중형전차가 대신 파괴 되는데 이때 우측에 남은 2대의 전차까지 말살시키자.
⑤ 조금 기다리며 모은 뒤 열차와 왼쪽의 중형전차가 동시에 걸리게 발사하자. 우측에 중형전차 2대가 있다면 부하 전차6대는 나오지 않는다.

독일 스테이지

폭탄을 도중에 써버려서 폭탄이 하나도 남지 않았다면 아주 고전이 될 스테이지이다. 하지만 그것 이외엔 패턴화하기 쉬운 스테이지이기도 하다. 이 스테이지의 크라이막스는 바로 아래쪽으로부터 전투 열차가 올라오는 장소. 폭탄이 없다면 통과하기가 쉽지만은 않을 것이다. 그후 중형 전차가 화면 상단에 등장하고 이어 좌우로 부터 전차가 또 등장한다. 이 전차 군단이 등장할 때는 이미 공격보단 회피에 치중하게 될 상황에 놓여지게 될 것이기 때문에 적들의 반격탄에 골치를 썩히게 될것이다. 이것이 이 스테이지의 최중요 포인트이다. 보스는 우하 좌단에 있으면 피할 수 있지만 곧 고속의 3웨이 탄이 플레이어를 노릴 것이다. 이때 재빨리 중앙으로 피해 반격을 꾀하자. 제 2차 변형시엔 보스는 우측의 포탑의 내측 으로부터 점점 좌측으로 움직여 간다. 이때 언뜻 보면 좌측 포탑의 바로 아래쪽으로 가기가 쉽지 않을 듯 보이지만 일단 이곳을 확보하면 보스의 실탄을 피할 수 있다.

보스와 대결시 쫄병 편대의 총알로 인해 패턴이 무너질 때는 바로 폭탄을 써서 흐름을 되돌리는 것도 잊지 말아야 한다.

⑥ 넓게 열린 왼쪽 공간에서 충전의 기회를 가지자.
⑦ 보스가 보이면 될수 있는대로 빨리 충전해 두었던 모아쏘기를 발사. 화면의 중앙에서 발사하자.
⑧ 보스는 중앙의 약점을 노리며 고속 3웨이의 주기를 계산 그때만 밖으로 피하자. 좌우의 포대는 무시하고 중앙쪽을 먼저 공략하는 것이 빨리 클리어하는 지름길이다.

⑨ 제2형태가 되면 우측의 포대의 내측으로 부터 점점 좌측으로 움직인다. 좌측 포대 바로 아래쪽에서 움직이지 말고 공격하자. 탄을 피하는 방법은 완전패턴화 하는 것. 모아쏘기는 정면으로 부터 우측 포탑으로 움직여 가며 날린다.
⑩ 작열탄의 안전지대는 보스의 중심으로 부터 약간 좌우가 되는 부분이다.

스화 제로 스페셜

스화 제로 엔딩 갤러리

류

"의 질 리가 없다! 세계최강인 내가... 너 같은 녀석에게 두 번이나!"
증오로 일그러진 사가트의 눈. 추악한 광기와 성난 시선... 류의 마음은 말할 수 없는 허무감으로 가득찬다.

"이 주먹은 진정한 격투가의 것이 아니야. 진짜 싸움은 화도 미움도 초월하는 것이다"

" 한번 더 처음부터 다시하는 거야"
사가트의 곁을 떠나는 류. 언제 이를 것인 지도 모르는 「진정한 격투가」로의 길을 찾아 류의 여행은 또 다시 계속된다.

춘리

"베가! 인터 폴이 포위하고 있다 각오해라."
"대단한 실력이다. 우리 조직으로 들어와도 좋다."
"안됐지만, 거절하겠다"
"후 그렇게 말하니까 옛날 당신과 같은 눈을 가진 남자가 있었다. 그 놈도 나의 권유를 거절했지..."

"그렇다면...."
"이야!"(설마 이 녀석이 아버지를...)

몇 일 후
"정신이 드는가. 춘리?"
문안 온 동료의 이야기를 듣고 베가가 행방불명된 것을 알았다. 춘리는 결심했다. 언젠가 반드시 내 손으로 아버지의 원수를...베가를 해치운다 라고.

낫슈

"여기는 낫슈 들리나?"
"들린다. 왜 그래"
"빨리 와 줘. 드디어 큰 쥐를 잡았다. 군대 훈련도 중지시켜서 여기로 보내 줘! 이름은 베가. 샤돌이라는 마약조직의..."

"이것봐 어떻게 된거야?"
"낫슈! 낫슈!"

"베가님! 녀석은 동료들과 연락을 취하고 있는 것 같습니다."
"걱정마. 그 나라의 군대는 내가 잘 알아. 그러나 정말 바보같은 놈이다. 겨우 혼자서 나를 쓰러뜨리려고 하다니."

켄

"켄 강해졌군"
"너야말로 그런 것같은데"
"나는 또 여행을 떠난다. 켄 너는 어떻게 할거야?"
"미국에서 수행을 계속할거야. 강한 놈은 얼마든지 있어"
"또 만나자!"
"그래"

미국으로 돌아 온 켄은 전미 격투 선수권 대회에 출전한다. 예선을 마치고 회장을 나올 때 한 사람의 여자가 말을 걸어왔다.
"당신 강하군요. 뭣 때문에 싸워요? 돈? 아니면 스타가 되고 싶어서?"
"나에게는 쓰러뜨리지 않으면 안될 놈이 있어. 그 녀석과 한 번 싸우기 위해서"
"훗! 이상한 사람이군요. 나는 이라이자. 잘 부탁해요!"

가 이

"드디어 비법을 터득했다!"
싸움 도중 터득한 비법. 신 무신류의 완성이다.

"그러나 이 녀석...「사이코 파워」라는 무서운 기술이었다. 지옥마도에 떨어지면 뛰어난 격투가가 된 것을 분명히 후회할 것이다. 그럼!"

버디

베가에게 실력을 인정받은 버디는 「샤돌」의 일원이 되었다.

"헤헤 나는 이제 옛날의 시시한 호위병이 아니야. 나의 힘이면 「샤돌」의 최강이 되는 것도 얼마 남지 않았다."
그래서 버디의 생활은 당연히 충실해졌다.
"어허! 나를 누구라고 생각하는거야. 우는 아이도 그치는 「샤돌」의 버디님이시다."
베가를 쓰러뜨리고 「샤돌」의 보스가 되는 것은 언제일까.

소돔

매드기어의 재생. 이 계략을 핑계삼아 옛날 동료들이 소돔의 밑으로 모인다.

"여러분 이것이 새로운 팀의 이름이다"
「매드기어」
소돔의 야망. 그것은 그의 이름을 세계에 울려퍼지게 하는 것이다.

아돈

"이것으로 알겠지. 무에타이 최강의 남자가 그리고 세계최강이 누구라는 것을."
"아돈! 너의 실력을 보자. 내가 「샤돌」의 간부로서 맞이해 주마"
「샤돌」? 그 마약상? 나는 그런데 가고 싶은 마음이 없어. 내 앞에서 사라져라."

"하! 기운이 넘치는구나. 그렇게 나온다면. 이야야!"
"해 볼까!"

고우키

고우테쯔, 고우켄 그리고 베가. 모든 강적이 고우키에게 쓰러졌다. "살의의 파동"의 앞으로 할 수도 없이 가라앉아 버렸다.
"나를 능가하는 녀석은 이 세상에 존재하는 것일까?. 없다면 이 세상에서 살 이유가 없다."
극도의 권을 손에 넣은 남자의 고독. 최강으로의 도달. 그것은 끝난 것인가.

로 즈

"이야야!" "베가! 이것이 너의 최후다."
전력을 다한 로즈의 「소울 파워」는 베가의 몸을 에워싸고 사악한 「사이코 파워」를 봉쇄했다.
두려워할 만한 마인의 최후.

"이것으로 사명은 완수했지만, 이제 나도... 기운이..."
장렬한 싸움 뒤의 정적. 로즈에게는 들릴까. 까닭모를 불안함의 소리가. 마인의 고동소리가.

사가트

"겨우 설욕했는데도 즐겁지 않은 것은 왜일까? 녀석의 눈. 그 가련함이 가득한 눈은 무엇일까? 증오의 주먹은 진심이었을까. 이 상처의 아픔은 아직 없어지지 않는다. 녀석에게 진정으로 이기기 전에는."

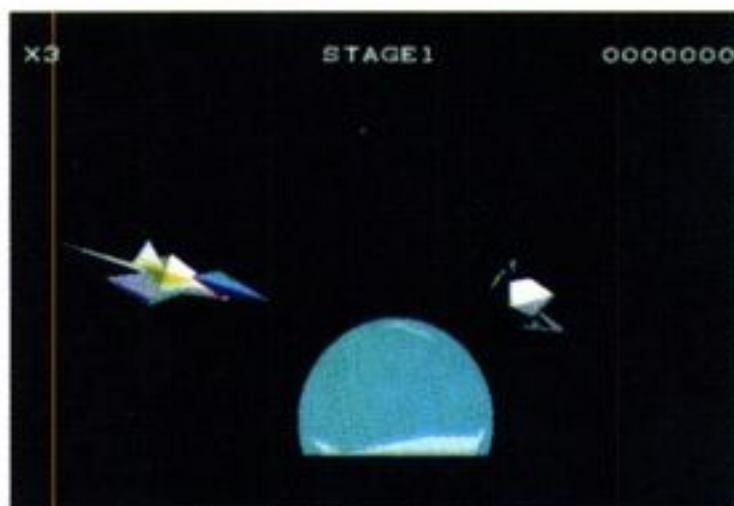
"사가트! 저 녀석과 한번 더 싸울 거야? 그렇다면 내 밑으로 와. 진정한 힘을 주지. 이 「사이코 파워」로"

베 가

"정의라는 시시한 것에 넘어가서. 같은 힘을 가지고서도... 이 어리석은 녀석아."
로즈가 쓰러진 지금 「사이코 파워」의 전승자는 베가 혼자 남았다. 세계를 암흑으로 물들이려고 하는 베가의 야망을 쳐부술 사람은 한 사람도 없는 것일까.

3D 기법 집중탐구

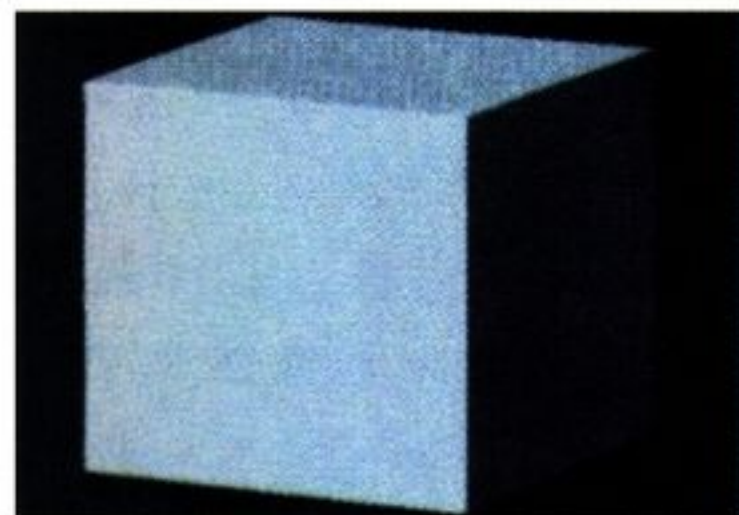
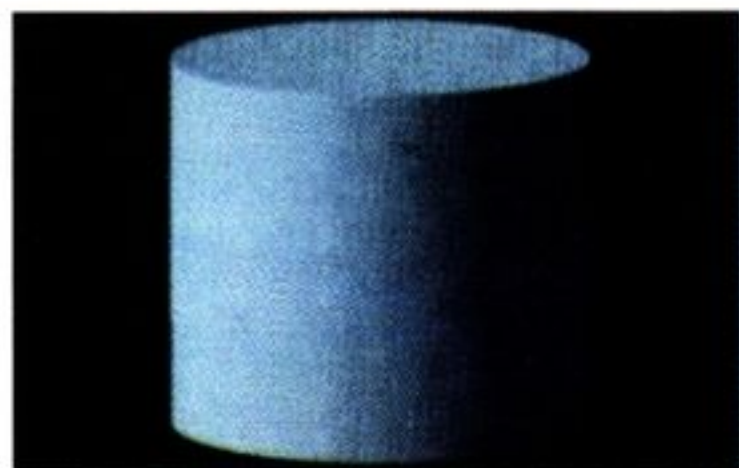
육안으로는 볼 수 없는 물체와 현실의 세계에서는 있을 수 없는 풍경, 이것들을 컴퓨터를 사용하여 실물과 비슷하게 또는 그 이상으로 리얼리티한 영상으로 표현해주는 것이 3차원 CG이다. 최근에는 게임에 이러한 표현이 사용되는 빈도수가 높아지고 매니어들의 취향도 3D기법이 가미된 게임쪽으로 기울어지고 있다.

폴리곤을 사용하면 3D다!?

최근에는 가정용 게임에도 폴리곤을 이용한 게임들이 다수 등장하고 있다

최근 폴리곤이 처리된 화면이나 게임을 우리는 쉽게 접할 수 있다. 그리고 폴리곤이 사용된 게임을 보면 '3차원 입체 게임이다.', '3D다.'라는 말을 자주한다. 그러나 이것은 눈에 보이는 한가지만을 가지고 이야기하는 것이며 실제로 폴리곤이 사용됐다고 해서 그것을 3D로 받아들여서는 않된다. 우선 폴리곤이라는 것에 대해서 간략하게 말해 보겠다.

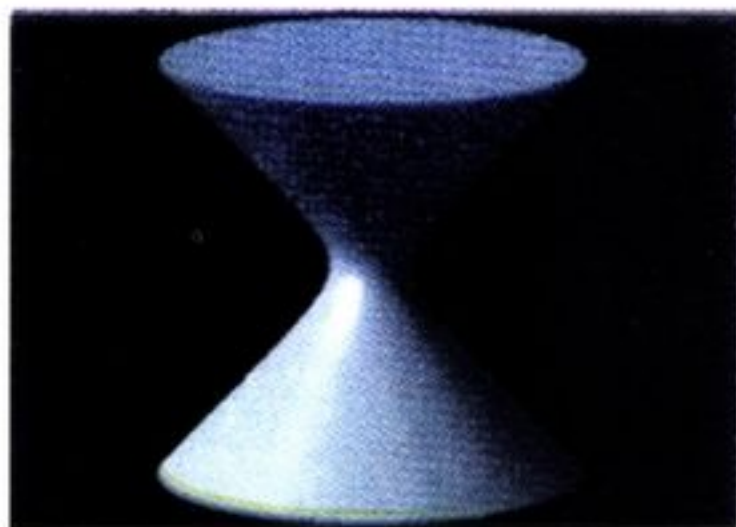
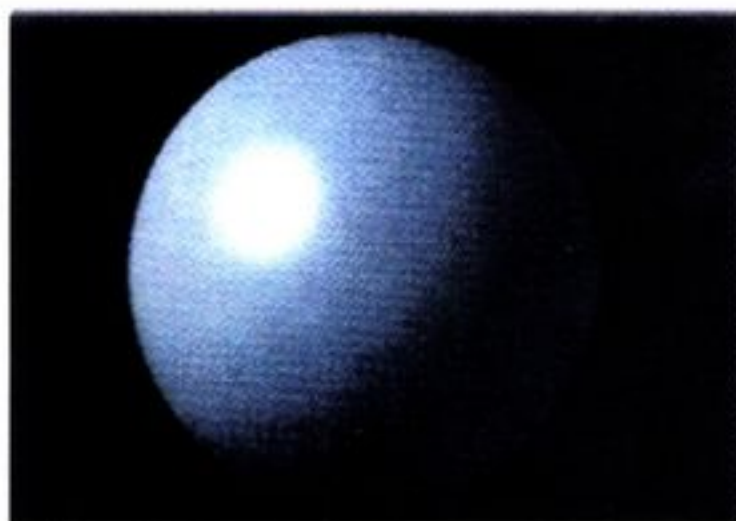
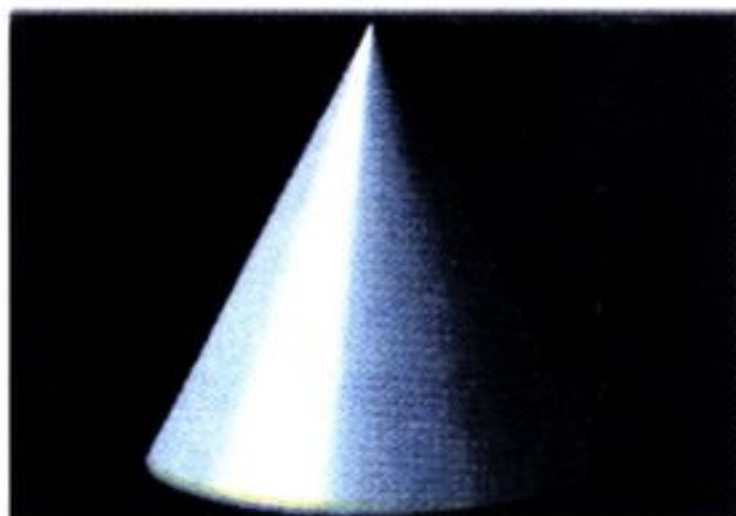
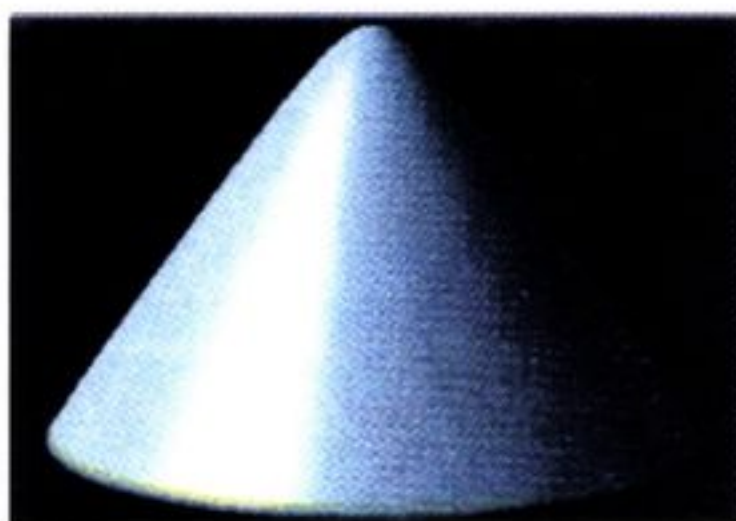
일정 CG툴을 사용하여 제작하는 것들을 크게 나누어 보면 2종류로 나눌 수 있다. 구체와 원주, 입방체 등의 기본적 형상인 '프라이머티브'와 그림의 모델에 사용되고 있는 '폴리곤'이 바로 그것이다. 이들 CG제작에 사용되는 폴리곤은(물론 폴리곤이 반드시 CG제작에만 사용되는 것은 아니다) 다각형이라는 의미를 가지고 있는 단어로 간단하게 말하면 어떤 물체의 '면'이라 생각할 수 있는 데이터이다. 프라이머티브를 점토의 한 알갱이라고 비교한다면 폴리곤은 판자와 같은 것에 비교할 수 있다. 때문에 폴리곤으로 구체를 만들어도 그 물체는 프라이머티브의 구체와는 다른, 흡사 종이풍선같은 울퉁불퉁한 상태로 존재하고 있는 것이다.

이러한 성질을 가진 폴리곤을 사용할 때의 장점이라면 어떠한 형태의 물체라도 만들 수 있다는 것을 첫번째로 꼽을 수 있다. 또한 폴리곤은 프라이머티브에 비해서 비교적 고속처리가 가능한 물체이기 때문에 게임 등에서 리얼타임으로 움직이면서 3차원 CG를 표현하기에 적합하다. 때문에 최근에 가정용 게임에서도 흔히 볼 수 있는 것이다.

그럼 다시 본론으로 돌아가자. 앞에서 말했듯이 3D 게임이나 CG에 폴리곤이 사용되는 이유는 어떤 물체라도 만들 수가 있으며 고속처리가 가능하기 때문이며 폴리곤 이외에 더욱 좋은 것이 있다면 폴리곤은 쓰이지 않을 수도 있다. 예를 들면 Z's Trifony라는 툴을 이용하여 폴리곤 모형을 만들어서 윈도우즈상의 아이콘 등에 사용했다고 해서 그것을 3D라고 말할 수 있는 사람은 없을 것이다. 그러므로 앞으로는 폴리곤이 사용됐다고해서 무조건 3D라고는 말하지 말자.

직방체

원주

형체의 기본이라 불리우는 프라이머티브란 무엇인가?

위에 글을 읽다보면 '프라이머티브가 뭐지?'라고 생각하는 독자가 있을 것이다. 그런 독자들을 위해서 프라이머티브에 대해 간단하게 설명하겠다. 프라이머티브라는 것은 '기본 물체'를 나타내는 말로 기본적으로는 여기에 실린 사진과 같이 6종류가 있다. 이들 프라이머티브의 다양한 조합으로 물체나 상태를 표현할 수 있다.

프라이머티브는 폴리곤과는 달리, 실제로 들어찬 물체를 표현한다. 즉 폴리곤으로 만들어진 구체를 반으로 가르면 속이 비어 있기 때문에 그릇과 같은 모양을 가지게 되지만 프라이머티브의 구체를 반으로 가르면 실제 구체를 반으로 가른 것같이 반구체가 된다. 또한 프라이머티브에서는 2차 곡선으로 표현되는 물체가 있으며 폴리곤과는 달리 부드럽고 매끄러운 면을 표현하는 것이 가능하다. 때문에 복잡하고 화려한 CG 제작에는 와이어 프레임으로 뼈대를 갖춘 폴리곤을 이용한 것이 많지만 단순 도면이나 구체, 직방체만을 표현하는 경우에는 프라이머티브를 많이 이용한다.

일엽쌍곡면

구체

원형 삼각체

이엽쌍곡선

단조로운 폴리곤을 아름답게 만드는 매핑 기법

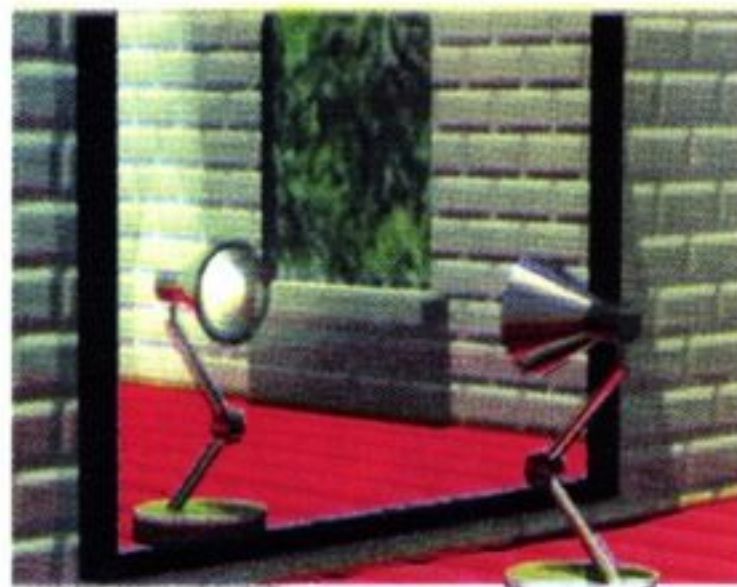
폴리곤을 사용한 게임을 살펴보면 폴리곤 위에 색깔이나 그림이 입혀져 있는 것이 간혹 보일 것이다. 이것들은 폴리곤 위에 '매핑'이라는 작업을 한 것인데 이번에는 거칠고 딱딱한 느낌을 주는 폴리곤을 아름답게 만들어주는 매핑에 대해서 이야기 하겠다.

매핑이라는 것은 3차원 CG에서 사용되는 표현수단의 하나로 물체의 모양 등의 화상을 폴리곤에 입히는 것을 말한다. 평면의 지도를 아무것도 없는 구체에 입혀서 지구본을 만드는 것을 생각하면 이해하기 쉬울 것이다. 이러한 매핑 기법을 사용하면 세심한 모양 등을 상당히 리얼하게 표현하는 것이 가능케 된다. 기본적으로 CG에 사용되는 매핑에는 3종류를 들 수 있다. '텍스처 매핑', '반프 매핑', '반사율 매핑'이 그것이다. 이들 매핑은 하나만을 사용하는 것도 가능하며 동시에 2종류, 3종류의 매핑을 지정하는 것도 가능하다.

텍스처 매핑

'텍스처'라는 말의 의미는 '모양'이다. 이 '텍스처 매핑'의 방법은 문자 그대로 화상데이터를 모양 그대로 물체에 입히는 것이다. 예를 들면 구체위에 세계지도를 입혀서 지구본을 만들거나 입방체의 도안이나 문자를 입혀서 블럭 등을 표현한다. 이외에도 화면 안쪽에 거대한 벽을 만들고 거기에 청색에서 백색의 그라데이션을 입혀서 공간을 표현하는 데에도 사용된다. '텍스처 매핑'은 현재 가장 많이 이용되며 사용빈도가 높은 매핑 기술이다.

반프 매핑

모노크로 화상 데이터를 기본으로 그 명암에 대응하여 물체의 표면에 여러가지 형상을 매핑하는 기술을 반프 매핑이라고 한다. 이 반프 매핑에서는 밝은 곳은 높게, 어두운 곳은 낮게 표현된다. 반프 매핑을 사용하면 울퉁불퉁한 벽면의 표현이나 봉제 인형의 털 등 다양한 표현을 할 수 있다. 또한 텍스처 매핑과 겸용해서 사용하게 되면 나무의 나이테나 질감을 리얼하게 표현하는 것도 가능해진다. 단, 반프 매핑은 물체의 표면을 깊이 있게 세기는 작업에는 적당하지만 화면상 전체적으로 깊게 새겨넣는 표현은 어렵기 때문에 그러한 경우에는 모델링 기법을 사용하여 표현하는 것이 좋다.

반사율 매핑

이 매핑 방법은 앞에서 소개한 2개의 매핑과는 조금 다르다. 반사율 매핑은 물체의 반사율 데이터를 입히는 것으로 화면상에 표현하고자 하는 물체의 소재를 소재답게 표현하는(예를 들어 호텔의 프론트를 작성한다고 하면 화면상의 물체감을 대리석적인 표현이 되게 하는 것을 말한다) 수법이다. 매핑 데이터의 내용은 화상데이터가 아닌 반사의 표현을 위한 특별한 수치가 기입되어 있다. 즉, 이 매핑 기법은 위의 '텍스처 매핑'과 '반프 매핑'으로 만들어진 CG에 질감적 표현이나 매끄러운 유리기둥 등을 처리할 때 사용하면 효과적이다.

* 이번호에서는 3D에서 사용되는 용어들과 매핑 기법에 관해서 짤막하게 알아보았다. 다음호에는 3D CG의 제작과정과 그 사이사이에 해당되는 작업들에 관해서 알아보도록 하겠다.

명작에세이

S/R

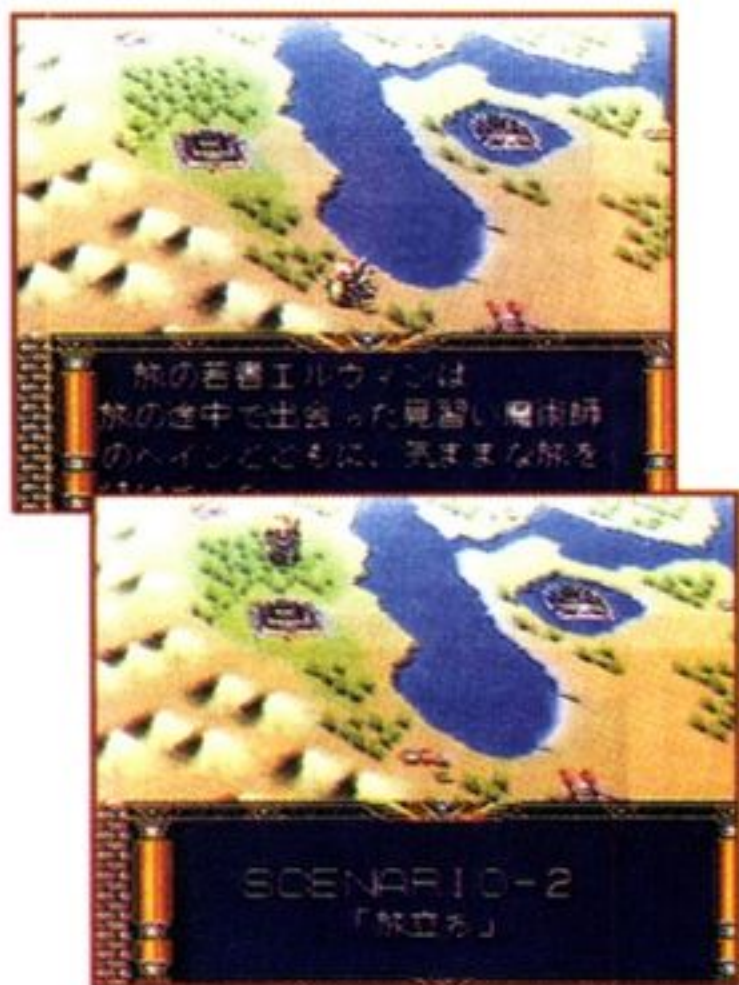
완벽 S·RPG의 세계 추구

데어 랑그리사

**시뮬레이션과 롤플레잉의 요소를 복합한 장르 시뮬RPG!
장르가 복합된 만큼 플레이어의 의지와 노력을 요구하게 되는 이 장르는 짧은 역사에도 불구하고 인기 장르로 이미 자리를 굳히고 있으며 최근 각광받고 있는 차세대 게임기용으로도 활발하게 제작 발표되고 있다.
그렇다면 이 장르의 시작과 현재, 그리고 「랑그리사」시리즈를 통해 그 매력을 알아보자.**

랑그리사 시리즈

최근 가장 각광받는 장르를 꼽으라면 전략 시뮬레이션과 롤플레잉 게임이 결합된 형태의 S·RPG(시뮬 롤플레잉)를 꼽을 수 있는데 비교적 역사가 오래되지 않은 장르임에도 불구하고 빠른 속도로 확산되고 있는 실정이다. 예를들어 차세대 게임기의 선두주자인 새턴과 플레이 스테이션에서 주력 무기로 삼은 RPG인 「아크 더 래드」나 「리그로드 사가」가 모두 S·RPG의 형태를 띄고 있다든지 코에이의 신작 삼국지 시리즈인 「영걸전」 또한 S·RPG의 형태로 제작되어진 것을 보면 일반적인 RPG의 비슷비슷한 전개에 실증난 유저들이 S·RPG로 새로운 관심이 옮겨가고 있음을 짐작할 수 있다. 또한 최근 많은 인기를 모으고 있는 「로보트대전」 시리즈나 「프론트미션」이라든지 올 가을 최고의 기대 타이틀중 하나인 「택틱스 오거」 또한 S·RPG로 정평이 나 있다.

SCENARIO-2
「旅立ち」

이런 S·RPG들의 형태를 최초로 확립한 게임은 패밀리로 발표된 닌텐도의 「화이어 엠블렘」을 꼽을 수 있는데 당시 유행하던 캠페인식 전략 시뮬레이션에 RPG성을 가미하여 전혀 다른 장르의 새로운 가능성을 타진하게 되었다. 물론 이전에도 비슷한 형태의 게임이 없었던 것은 아니지만 필드상 유니트들의 대화나 스토리에 따른 자세한 연출 등에서 RPG성이 부족했으며 전체적으로 장르의 기본틀을 구축했다는 면에서 「화이어 엠블렘」의 가치는 인정될 수 있겠다.

「화이어 엠블렘」이 S·RPG의 기반을 조성했다면 이 기반을 바탕으로 S·RPG의 대중화에 성공한 게임이 바로 지금부터 이야기 하려는 메사이야의 「랑그리사」시리즈이다. 인기 일러스트 디자이너 '사토시우르시하라' 씨의 화려한 캐릭터 디자인을 바탕으로 비검 랑그리사를 둘러싸고 벌어지는 박진감 넘치는 시나리오 전개는 많은 게임 유저들을 매료시켰으며 현재까지도 슈퍼 알라딘보이의 5대 명작중 하나로 꼽히는 우수한 게임이었다. 슈퍼 알라딘보이가 전략 시뮬레이션 게임기로 인정받을 수 있었던 것은 「어드벤스드 대전략」과 「천하포무」 그리고 이 「랑그리사」가 있어서 였다는 이야기가 있을 정도로 많은 유저들에게 사랑을 받았다.

랑그리사2

이런 유저들의 성원에 힘입어 「랑그리사2」가 작년에 슈퍼 알라딘보이용으로 또다시 발표되었다. 이 게임은 정부의 일본어 자막 게임 수입불가 조치 이후 삼성에서 동시발매를 하지 못한 관계로 소량의 밀수 제품만이 국내에 공급될 수 있었다. 국내에 정식 발매된 게임기중 하나인 슈퍼 알라딘보이의 대표적인 게임이기 때문에 슈퍼 알라딘보이 유저라면 누구나 플레이해보고 싶어하는 게임이었으나 수량 문제로 발표된 지 몇달 동안은 부르는 게 값일 정도로 구하기 어려운 게임이었다.(지금도 구하기 쉽지않다)

전작을 그대로 계승한 시스템은 당시에 인기를 모으고 있던 「제 3차 슈퍼 로보트대전」이나 새로 제작된 「화이어 엠블렘(SFC)」에 비하여 떨어지는 편이었으나 전작의 이미지를 그대로 계승한 덕분인지 상당히 재미있는 게임으로 평가받을 수 있었으나, 로보트대전 등에서 보여준 다채로운 시스템에 익숙해 있던 유저들은 평면적 시나리오 전개의 「랑그리사2」에 실망을 느끼기도 하였다.

한편, PC엔진의 CD ROM으로 「랑그리사1」이 리메이크되기도 했는데 전체적인 게임 진행은 원작과 크게 다르지 않지만 게임 중간중간의 화려한 비주얼은 유저들의 호평을 받았다.

エルウィン
待ってろ！
必ず助けてみせる。

데어(DER)의 등장

그러던 중 슈퍼컴보이용으로도 새로운

「랑그리사」가 발표된다는 소문이 돌기 시작했다. 랑그리사를 만든 메사이야는 슈퍼컴보이에서도 중요한 서드파티중 하나였으므로 예측하지 못한 일은 아니었지만 어쨌든 많은 유저들에게 충격적인 파장을 몰고온 것도 사실이었다. 「랑그리사2」를 기본으로 한다는 정보가 나돌고 얼마후에는 「데어 랑그리사」라는 정식 명칭이 공개되었다. 특히 국내에서는 「랑그리사2」가 제대로 유통되지 못하였으므로 유저들의 기대는 상당한 편이었지만 PC엔진의 경우와 마찬가지로 원작의 틀에서 크게 벗어나지는 않을 것이라는 예측이 지배적이었다.

95년 초여름에 예정대로 발매되었는데 초반의 평은 '기대 이하'라는 의견이 지배적이었다. 먼저 그래픽적인 면에서 거의 발전이 없었고 슈퍼컴보이 특성상 애니메이션 비주얼이 없는 것은 그렇다쳐도 캐릭터 폰트나 배경 스타일 등도 원작과 거의 차이가 없었다.(비슷한 형태의 게임의 경우 슈퍼컴보이가 슈퍼 알라딘보이 보다 훨씬 그래픽이 부드러운 것은 널리 알려진 사실이다) 그뿐 아니라 게임 진행 속도도 느렸기 때문에 플레이하는데 짜증이 날 정도였다. 스피디한 집단 전투가 특징인 랑그리사에서 푸드덕거리며 싸우는 답답한 게임 진행은 보는 사람으로 하여금 실망을 주게 된 것이다.

그러나 게임을 클리어하는 사람들이 늘어나기 시작하면서 「데어 랑그리사」의 비밀이 하나 둘씩 밝혀지게 되자 이전의 평가와는 완전히 다른 평가가 내려지게 되었다.

먼저 사람들이 주목한 것은 방대한 멀티 시나리오이다. '데어'는 총 78개의 시나리오에 10가지의 엔딩을 지원한다. 멀티 시나리오로 유명한 「제3차 로보트대전」의 엔딩이 4개에 불과한 것을 보면 시나리오의 폭이 상당히 넓다는 것을 알 수 있. 더 중요한 것은 '데어'에서의 스토리 분기는 다른 게임들의 멀티 시나리오 분기와는 그 성격이 다르다는 데에 있다. 다른 게임의 멀티 시나리오는 공략 루트가 달라진다든가 상황이 약간 바뀌거나 외부적인 조건이 달라지는 정도이고 시나리오 분기도 플레이어의 의지라기 보다는 외부적인 요인이나 몇몇 질문의 대답에 의한 피동적인 스토리 분기였다. 그러나 데어는 플레이어의 의지가 스토리를 이끌어가는 중요한 역할을 한다. 즉, 플레이어가 옳다고 생각하는 의지가 게임에 반영되는 적극적인 스토리 분기가 이루어지면서 게임속의 주인공에 대한 감정이입을 느낄 수 있는 것이다. 비교적 스토리적인 자유도가 떨어지는 S·RPG에 대한 새로운 도전이라 할 수 있으며 이 '데어'라는 게임에 대한 새로운 평가가 필요하게 된 것이다. 그밖에 전직 시스템이나 아이템 시스템 등도 전작의 이미지를 적절히 발전시켰으며 숨겨진 스테이지나 많은 시나리오를 플레이 가능케하는 '스테이지 셀렉트'기능 등도 흥미로왔다. 또한 초기 캐릭터 설정시의 질문이 캐릭터 능력치는 물론 직업이나 이후의 스토리 전개에도 영향을 미치는 것은 보다 세련되어진 랑그리사의 새로운 면을 보여주는 게임 디자인이었다.

데어의 멀티시나리오

「데어 랑그리사」가 슈퍼 알라딘보이의 「랑그리사2」를 기본으로 제작되었다는 이야기는 위에서 거론한 바 있지만 그것은 초기 설정과 시나리오의 일부일 뿐이고 상당히 많은 부분에 걸쳐서 새로운 시나리오가 '데어'에 포함되게 되었다.

랑그리사의 스토리 분기는 주로 주인공의 사상 변화와 맞물려 일어나게 되는데 랑그리사의 세계에서는 총 4가지의 세력(사상)이 등장한다. 먼저, 대부분의 주인공들이 속해 있으며 전작의 캐릭터 제시카가 이끄는 '빛의 세력'과 역시 전작에도 등장했던 어둠의 왕자 보젤이 이끄는 '암흑의 세력', 거기에 무력으로 대륙을 통일하려는 황제 베른하르트가 이끄는 '제국'이 등장하며 마지막으로 아무곳에도 속하지 않은 '독립 세력'이 존재한다.

제국에 납치되려는 여주인공 리아나를 구하면서 주인공 엘윈과 친구 헤인은 빛의 세력에 서서 게임을 시작한다. 그러나 어느정도 게임이 진행되면 제국의 레온이 등장하여 제국의 힘으로 세계를 강제로 통일시켜 빨리 평화를 이끌어내자는 유혹을 받게 된다. 지금까지 일반적인 게임에서의 흑백논리적인 사고방식(어느 한쪽이 옳고 그르다고 양분하는)에서 벗어나 상대방도 나름대로의 정의를 가졌다는 점이 일단 다른 게임과 차별되는 점이라 할 수 있는데 어느쪽을 택하건 자신이 믿는 방향으로 스토리를 전개시켜 나갈 수 있다. 게임 중반 이후에는 암흑의 세력이 나타나는데 제국을 선택했을 경우 다시 제국을 배신하고 암흑의 세력으로 돌아설 수 있다. 암흑 세력에 선다면 제국과 빛의 양쪽세력과 맞서서 싸워야 하며 게임 후반에 들어서면 다시 암흑의 세력을 배신하여 독립세력(패왕의 길)으로 모든 세력과 등을 돌리고 싸우는 스토리도 등장한다.

이 시나리오 끝에는 빛의 여신과도 싸워야 하며 1편의 주인공인 레딘이 등장하기도 한다. 시나리오 고비고비마다 주인공은 선택의 기로에 서서 고뇌해야 하는데 주인공의 고뇌는 놀라울 정도로 플레이어의 감정이 이입되어 마치 자신이 엘윈이 된 듯한 연출이 이루어 지고 있다. 옛날의 동료를 배신하고 그들에게 칼을 들어야 하며, 옛 연인을 찌르며, 나의 손에 죽어서 행복하다는 이야기를 듣기까지 한다. 분명한 것은 어느쪽의 시나리오(또는 사상)를 따르든지 나름대로의 정의가 있으며 자신이 옳다고 생각하는 동료들과 이야기가 진행되게 된다는 점이다.

챔프클럽

신상품, 서적, 영화, 비디오

신상품

미디어 멀티링크

현재 여러가지 게임기와 비디오 등을 보유하고 있는 소비자를 위해 획기적인 상품이 나왔다.

이 제품의 특징은 여러가지 게임기 및 비디오, 오디오 등을 스위치 하나로 손쉽게 작동시킬 수 있는 장치이다. 저렴한 가격과 사용상의 편리함, 첨단 기능의 실현, 이 모두를 만족케하는 제품으로서 가정에 꼭 있어야될 제품으로 평가받고 있다.

■ 문의처 : 엘림상사 (02) 701-1668
■ 가 격 : 39,000원

놀이틀

유니테크에서 독특하고 새로운 8비트 게임기인 놀이틀을 선보였다. 8비트 게임기의 신화를 창조하는 놀이틀의 특징은 차세대 게임기인 플레이 스테이션과 비슷한 모양을 갖추고 있고 뚜껑을 오픈하면 안에 팩을 꽂을 수 있는 삽입구가 있다.

■ 문의처 : 신천상사(모닝게임)
(02) 701-6066
■ 가 격 : 98,000원

크라운

전용 조이스틱이 등장했다. 3DO용으로 제작된 크라운 조이스틱은 안정감이 뛰어난 디자인을 갖추고 있고 7개의 국내 순수 개발력으로 3DO 조작버튼이 전면에 부착되어 있다. 그리고 음량 조절단자와 헤드폰 단자가 조이스틱에 내장되어 있어 더욱 웅장한 인터랙티브 게임을 즐길 수 있게 해준다.

■ 문의처 : (02) 454-9213
■ 가 격 : 미정

NR.586F56

NR.586F56은 인텔 586펜티엄 PC 75MH에서 200MH까지 지원하고, SIS 551X 신형 칩을 사용하여 16M 모듈 사용시 칩 자체에서 32비트로 더블링하여 64비트로 처리한다. 이 제품은 컴퓨터 부품의 경비 절감을 원하는 컴퓨터 매니어라면 꼭 필요한 제품이라 할 수 있다.

■ 문의처 : (주) 알토스 전자
(02) 713-2136
■ 가 격 : 250,000원

슈퍼원더 X

3DO 얼라이브 스틱이 새로이 등장했다.

이 제품은 기능과 디자인이 우수하여 사용이 편리하고 모든 버튼을 저면에 부착, 각 버튼에 대한 원터치 선택 방식이 모두 자동으로 되어 있다. 그리고 기존의 패드에는 없었던 슬로우 모드도 내장되어 있어 게임의 속도를 조절할 수 있다.

■ 문의처 : (02) 715-3131
■ 가 격 : 35,000원

조이포토

X세대를 위한 신 개념 스티커 사진이 등장했다.

간단한 조작으로 자신의 얼굴을 사진으로 찍어 스티커로 나오는 조이포토. 명함이나 편지, 삐삐, 개인 소지품 등 붙이고 싶은 곳 어느곳에라도 붙일 수 있다. 20인치의 거대한 화면과 9가지의 배경을 선택하여 자신의 모습을 남길수 있다.

■ 문의 : (주) 프로토피아
(02) 515-6116

말하는 문구세트

사용할때마다 재미있는 말을 하는 특이한 상품.
캬쵸키킨은 종이를 자를 때는 「꺄!」 또는 「쵸키!」라고 우는 가위이고, 가부치키스는 호치케이스인데, 찍을 때 마다 「카치!」라고 말한다.

■ 판매원 : 일본 PI ■ 가 격 : 980엔

전자 학습기 GK-E 510

대학입시 참고서 영어단어 1900개의 내용이 내장되어 있다. 기억하지 못하는 단어의 집중학습이나 실력 테스트도 가능하다. 가끔가다 흘러나오는 응원 메시지와 움직이는 그림이 재미있다.

■ 판매원 : 일본 샤프
■ 가 격 : 8500엔

서적

빌게이츠도 한걸음 부터

이 책은 컴퓨터를 처음 배우는 초보자 및 어린이들을 위해 등장했다.

책의 구성은 제 1장부터 10장까지 장장 470페이지이고 맨 마지막에는 보너스 디스켓이 들어있다. 보너스 디스켓에는 여러가지 유틸리티와 프로그램들이 들어 있다.

■ 문의처 : 연암출판사(02) 523-6935
■ 가 격 : 10,000원

왕초보 C 프로그래밍

이 책은 컴퓨터와 그다지 친숙하지 않고 프로그래밍에 대한 지식도 전혀없는 초보자들이 처음으로 프로그래밍이라는 미지의 세계에 자연스럽게 다가갈 수 있도록 만들어졌다. 컴퓨터의 정의부터 시스템의 구성, 그리고 파일 만들기까지 상세히 표기되어 있다.

■ 문의처 : 연암출판사(02) 523-6935
■ 가 격 : 8,000원

영화

스피시즈

SF영화이며 스릴러인 스피시즈는 전 세계적으로 많은 영화팬들로 부터 큰 호응을 받고 있는 작품이다. 새로운 DNA와 인간의 DNA를 합성시켜 씰이라는 여자아이가 탄생하고부터 영화의 새로운 충격이 시작된다. 슈퍼모델 출신인 여주인공 나타샤 헨스트리지와 벤 킹슬리의 멋진 연기가 한층 돋보이는 영화이다.

■ 문의처 : 유아이피 코리아(02) 276-0077

비디오

사랑의 교정

죽은 시인의 사회에 이어지는 감동의 교훈을 주는 영화.

이 영화는 오랫동안 교직에 몸담아왔던 한 교사가 학교를 떠나면서 느끼는 감회와 학생들과의 사랑을 확인하는 과정을 잔잔한 감동으로 그려내고 있다. 깔끔한 영상과 사실적인 묘사, 그리고 밝은 유머의 활기가 머리속에 영원토록 기억에 남을 잔잔한 감동을 느끼게 해 준다.

■ 문의처 : CIC 비디오 (02) 424-5439

요절복통 이사소동

이 영화는 제목 그대로 이사와 관련된 웃지못할 해프닝을 담고 있는 영화로 홍콩 특유의 코믹함을 만끽할 수 있는 영화이다. 여러가지 사건이 복합적으로 얽히고 설켜 코믹 영화의 진수를 맛볼게 될 것이다.

■ 문의처 : (주)영성 프로덕션(02) 3451-4800

포공

현재 TV에서 인기를 모으고 있는 「포청천」이 TVB에서 「포공」으로 새롭게 선보인다.

치밀한 구성과 장기간에 걸친 준비로 모든 배역진을 엄선 캐스트한 대작이다.

■ 문의처 : 서진통상 (02) 587-1523

즐거운 챔프가족

미술부 언니 저번달에 챔프탐험대가 내고향 중국에와서 마을의 모든것을 먹어치워서
제가 뒷수습을 해야돼요.
그런 딱한 사정이 있었네. 그럼 내가 대신 챔프독자들에게 전해주지
챔프독자여러분 아주 중요한 정보가 있어요.
잘할수 있을까?
조금 있으면 귀여운 아기의 엄마가 됩니다
기대해 주시렵니까
나는X세대 게임포청천(백정). 나의 아름다운 가을 러브스토리를 공개합니다
가을이라 낙엽이 떨어지는군
꾸아 ~
죄송합니다 어떻게 사과를 드려야 할지
괜찮아요. 사과하셨으니 그런데 게임챔프가 어디쯤있어요
저도 게임챔프 직원이거든요
길을 가르쳐주신 것은 고맙지만 왜 자꾸 따라오세요?
새로 미술부로 오신 정아씨야!
안녕하세요. 잘부탁드립니다
송백정 입니다
챔프 귀염둥이 또깡이 점심대접을
감사합니다
오늘은 퇴근해서 오락을 할겁니다
참 재미있으시네요
만리장성 라면집
잘 먹었습니다
뭘요. 언제든지…
커피는 제가 사겠습니다
감사합니다
가을 남자의 모습으로
이렇게 경쟁율이 심할땐 어쩌면 좋아

챔프를 위해서라도 한눈 팔면 안된다구!

다음날
오늘도 점심을 함께하시죠
밖에서 기다릴께요
감사합니다 하나님.
올해안으로 장가를 가겠습니다
게임챔프
덜컹

또깡! 나 말고 딴 여자와
먹다니 각오해라
장성라면집
오늘은 어떤
커피를
마실까?
만리장성라면집
끼~익
송백정님 커피사
주시죠!
송팀장님
살려줘잉

오늘도 지나 가겠지
오늘이야 말로
꽃다발 공격을
젊은이가 매일 날
기다렸다니?
뚜아
으하하 모든 적을 물리쳤다
앗!
시간이
없다

후다닥
어딜 저렇게
급하게가지
택시!
부르릉
제가
도와드릴께요
어떻게요?
전조
순간 이동!
펑

고마와요 덕분에 제 시간에
올수 있었어요
훗
뚜아
극장
어머
자기언제왔어
방금
안녕
홍보가 기가막혀
전조가 기가막혀

금단의 비법

† 선물과 점수를 드립니다 †

이 코너에서는 챔프에서 제공하는 금단의 비법과 독자 여러분이 보내 주시는 금단의 비법을 소개해 드립니다. 이번 달부터 금단의 비법과 차세대 금단의 비법이 통합됩니다. 독자 금단의 비법으로 채택된 분에게는 1,000점을 드립니다.

보낼 곳: 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프「금단의 비법」 담당자 앞

챔프 제공 금단의 비법

슈퍼컴보이 금단의 비법

SFC 미스틱 아크

최대로 MP를 늘릴 수 있다

보통 때에는 가게에서 살 수 없는 'MP의 씨'를 얻을 수 있다

당장 얻은 'MP의 씨'를 사용해서 MP를 최대로 올리자

같은 순서로 또 'MP의 씨'를 얻을 수 있다

우선 아이들의 세계에 있는 키즈담의 저택으로 간다. 그리고 이층의 도서관으로 가서 행운의 책에서 「최대로 MP가 증가한다」라는 책을 사자. 그러면 평소 때는 가게에서 살 수 없는 'MP의 씨'를 얻을 수 있다. 그런 후에 'MP의 씨'를 사용해서 최대로 MP를 올리고 한번 더 「최대로 MP가 증가한다」를 사면 'MP의 씨'를 다시 얻을 수 있다. 다음에는 이것을 반복하면 자금이 허용하는 한도내에서 최대 MP를 늘릴 수 있다.

확실하게 능력 업

능력을 올릴 수 있는 아이템을 얻으면 세이브해서 리셋하자

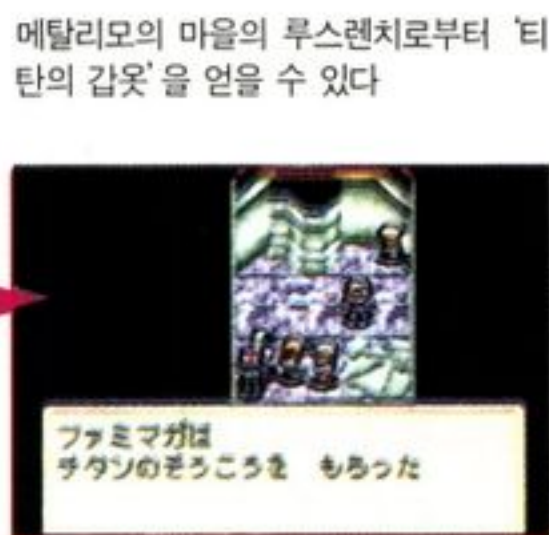
게임을 재개한 후 사용하면 능력이 반드시 4까지 오르게 된다

캐릭터의 능력을 보다 효율적으로 올릴 수 있다. 우선 'MP의 씨' 등의 능력을 올리는 아이템을 얻으면 세이브하고 리셋한다. 그리고 다시 게임을 시작해서 입수한 아이템을 사용하면 보통 때는 랜덤으로 1에서 4까지 오르는 능력이 반드시 4까지 오르게 된다.

방어도구를 얻을 수 있다

초록의 세계에서 보스인 데스 나이트를 쓰러 뜨리고 새로운 오픈 카드를 입수한다. 그 후 메탈리모의 마을로 가서 루스렌치에게 말을 걸어보자. 그러면 락스전용의 방어 도구인 '티탄의 갑옷'을 받을 수 있다.

초록 세계의 보스인 데스 나이트를 쓰러뜨리고 새로운 오픈 카드를 얻자

메탈리모의 마을의 루스렌치로부터 '티탄의 갑옷'을 얻을 수 있다

옷장에서 아이템 입수

신전 1층 왼쪽에 있는 방으로 가서 옷장 앞에서 '나무의 아크'를 사용하자

옷장의 문짝을 연 후에 커멘드의 「잡다」를 선택하면 안에서 호리 블레이드 등 4가지 아이템을 얻을 수 있다

옷장 속에서 아이템을 발견할 수 있는 특이한 기술이다. 우선 바람의 세계를 클리어하고 '나무의 아크'를 얻어 둔다. 다음에 신전 1층의 왼쪽 방(호박이 있는 방)으로 가라. 여기에서 왼쪽에 있는 옷장에서 '나무의 아크'를 사용하면 옷장의 문을 열 수 있다. 그 후 커멘드의 「잡다」를 선택하면 옷장 속에 있는 '호리 블레이드' 등의 아이템을 얻을 수 있다.

SFC 데어 랑그리사

아이템 증식법

8회 이상 반복하지 말고 마지막으로 「예」라고 선택해서 주인공 캐릭터를 결정

질문으로 입수된 아이템 데빌 엑스가 반복된 회수만큼 증가됐다

귀중한 아이템을 늘릴 수 있는 비법이다. 우선 게임을 처음부터 시작해서 컴퓨터의 질문에 답한다. 이것으로 주인공의 능력이나 클래스가 결정되지만 질문의 답에 따라서는 아이템이 얻어지는 경우도 있다(표 참조). 이 질문에 아이템이 얻어지도록 대답하고 마지막에 「좋습니까?」라는 질문에는 「아니오」라고 답하고 처음부터 다시 시작하자. 그때 능력이나 클래스는 초기화되지만 입수된 아이템만은 없어지지 않고 남아 있다. 이것을 반복하면 아이템이 증식되어 간다. 그 후 캐릭터를 결정하면 늘어난 아이템을 가진 상태로 처음부터 플레이할 수 있다. 다만 8회 질문을 반복하면 화면이 어둡게 되고 게임을 계속할 수 없게 되기 때문에 7회 이내로 캐릭터를 결정해서 게임을 시작해라.

〈 아이템을 얻을 수 있는 질문과 패턴 〉

질문	대답	얻을 수 있는 아이템
어둠의 일족에 대해서 당신이 가진 이미지는?	숭배의 대상	데빌 엑스
	받아들이기에 부족한 존재	미라쥬로브
지금 아군의 정찰부대가 포위되어 있다. 그러나 당신의 부대도 역시 위험한 상태에 있다. 당신은 부대에 대해서 어떤 명령을 할 것인가?	퇴각을 명한다	스피드 부츠
	원군을 불러 방어전을 한다	라지 실드
	정찰부대를 도우러 간다	크로스
당신이 생애를 걸고 추구하는 것은 무엇인가?	부	라지 실드와 자금 + 300
	권력	완드
강력한 힘을 얻었을 때 당신은 무엇을 위해서 그 힘을 쓸 것인가?	사람들을 지키기 위해	어뮤레트
당신에게 있어서 사람은 어떤 것입니까?	받는 것	워 해머

새턴 금단의 비법

SS 신인전

스테이지 셀렉트

높은 난이도로 게임진행에 어려움이 많은 신인전. 이 신인전에서 스테이지 셀렉트라는 금단의 비법이 발견됐다. 우선 게임중에 포즈를 걸고 버튼을 「A, B, A, B, C」의 순서로 누르면 화면좌측 하단에 숫자가 표시되고 1~9까지 자유롭게 스테이지 셀렉트할 수 있다.

좌측 하단의 숫자를 방향버튼으로 바꿔가며 스테이지를 선택할 수 있다

SS 클락워크 나이트2

보스 캐릭터를 조작할 수 있다

1스테이지 보스

상하좌우로 이동, Z와C로 높이, X로 밝기가 변화. A, B, Y, L, R버튼은 효과음이 울린다. 해제는 스타트 버튼으로

2스테이지 보스

이 보스는 좌우로 방향전환, A로 가슴을 치고, C로 점프. 난이도가 트레이닝 이외라면 B버튼으로 톤가라를 붙잡을 수도 있다. 해제는 스타트 버튼

스테이지1과 스테이지2의 보스가 등장할 때, 2P측의 패드로 B+C를 입력한다. 그러면 성공했을 시에는 2P측의 패드로 보스 캐릭터를 움직일 수 있게 된다.

또한 스테이지2의 보스도 움직일 수 있는데 스테이지2 보스는 고릴라처럼 손을 들러 울부짖은 직후에 2P측의 스타트 버튼을 누르면 된다.

플레이 스테이션 금단의 비법

SS 슬램덩크

같은 캐릭터를 선택한다

우선 대전모드에서 게임을 시작한다. 그리고 팀선택 화면에서 1P측의 커서를 드림팀에 맞추고 L과 R버튼을 누르면서 X,Z순으로 누른다. 여기에서 소리가 나면 성공. 그러면 포지션 선택화면에서 같은 캐릭터를 선택할 수 있다. 2P측에도 패드를 접속하면 같은 캐릭터를 선택할 수 있다.

대전모드에서 드림팀을 선택한다 L과 R을 누르면서 X,Z순으로 버튼을 누른다

방향버튼의 상하로 캐릭터를 선택한다

전원 같은 캐릭터도 가능하다

강백호의 머리모양이 바뀐다

우선 게임을 시작하고 팀 선택화면에서 북산이나 드림팀을 선택한다. 그리고 포지션 선택화면에서 커서를 강백호에게 맞추면서 L이나 R을 누른다. 그러면 강백호의 머리모양이 옛날 머리모양으로 바뀌게 된다. 또한 다시한번 누르면 빡빡머리로 돌아오게 된다.

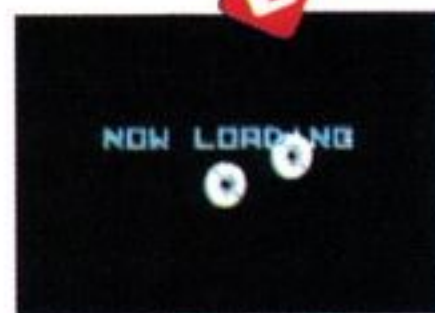
옛날 머리모양으로 되돌리는 것도 가능하다

보통은 빡빡이 머리이지만… L이나 R을 누른다

PS 에이스 컴배트

숨겨진 커멘드 모음

게임을 시작하고 로드화면으로 커서를 옮기기 전에 R1, 을 눌러준다. 그러면 CD의 그림이 표시되고 로드화면이 된다. 이 화면에서 아래 커멘드를 입력하자. 입력은 로딩 화면이 끝나기 전까지 해야하며 입력이 성공하면 화면의 좌측 하단에 남코의 옛날 게임 캐릭터가 등장하고 게임중에 여러가지 현상이 나타난다. 또한 화면에 출현하는 캐릭터는 입력하는 커멘드마다 다르게 나타난다.

이 화면에서 R1, 을 누르면

로드화면으로 바뀌게 된다

효과	커멘드
기체가 적기의 컬러로 바뀐다	로드화면 표시중에 상, 하, 좌, 우, 상, 하, 좌, 우, R1의 순으로 누른다
아군의 기체 컬러를 바꿀 수 있다	로드화면 표시중에 스타트를 10회 누르고 R1을 누른다
대전모드에서 컬러를 선택한다	로드화면 표시중에 좌, 우, 좌, 우, 하, 상, 하, 상, ○, ○, △, △, △으로 누른다
소지금이 최대치까지 상승된다	로드화면 표시중에 하○, △, △, △, ○, ○, △으로 누르고 ○과 △를 동시에 2번 누른다
미니게임을 즐긴다	로드화면 표시중에 R1과 ○를 누른다. 로드화면이 바뀌면 상, 좌, 하, 우를 누른다

SS 버철 발레이 볼

갑자기 시합종료가 된다

어느 모드라도 상관없으므로 시합을 시작하자. 그리고 시합이 시작된 후에 스타트를 누르고 포즈를 걸자. 이 때 메뉴화면은 나오지 않도록 하자. 여기에서 X,Y,Z를 모두 누른 채로 포즈를 풀자. 그러면 화면이 로드화면으로 바뀌고 시합이 강제적으로 종료되게 된다. 단, 승부는 랜덤으로 결정된다.

어느 모드라도 상관없으므로 게임을 시작하고 포즈를 걸자

PS 아크 더 래드

만능약을 손에 넣는다

미르마나의 토요케 숲에서 이벤트를 클리어한 후에 다시 한번 숲으로 가보자. 숲의 중앙에 있는 거대한 나무에 도착하면 숲의 요정이 아크 일행에게 만능약을 건네줄 것이다.

숲에가게 되면 만능약을 건네받는다. 여행에 반드시 필요한 것은 아니지만 가지고 가자

독자 제공 금단의 비법

※아래의 독자들에게는 전원 챔프점수 1,000점을 드립니다.

PS J리그 실황 위닝 일레븐

올스타 팀으로 즐긴다

우선 엑시비션모드를 선택하고 게임을 시작하자. 그 후에 팀 선택 화면이 되면 커서를 세렉소나 산프레체에 맞춘다. 그리고 R1, R2버튼을 누르면서 방향키의 우측을 누른다. 그러면 보통때는 선택할 수 없었던 올스타팀의 알타일과 베가로 게임을 즐길 수 있다.

이 화면에서 커멘드를 입력한다

상하로 알타일이나 베가를 선택할 수 있다

PS 모터 튠 그랑프리

고스트를 세이브한다

깔끔한 그래픽과 아기자기한 차들이 등장하는 이색 레이싱 게임 모터 튠 그랑프리. 이 게임에서 비법에 의해 고스트를 세이브하는 비법이 발견됐다. 우선 타임어택의 베스트 타임 표시화면에서 셀렉트를 누른다. 그러면 고스트를 세이브할 수 있게 된다. 무척이나 간단한 방법.

자신의 주행을 재현해 주는 고스트를 세이브할 수 있다

PS 실황 파워풀 프로야구 95개막전

타이틀 로고가 2번 윙크한다

귀여운 캐릭터들이 야구를 하는 실황 파워풀 프로야구에서 타이틀 로고의 선수를 2번 윙크하게 하는 비법이 발견됐다. 방법은 타이틀 화면에서 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, X, 의 순으로 버튼을 누르고 스타트 버튼을 누르면 된다. 그러면 타이틀 화면의 선수가 2번 윙크를 할 것이다.

타이틀 화면에서 커멘드를 입력하고 스타트를 누르면 2번 윙크를 한다

ARC 더 킹 오브 화이터즈 '95

구사나기 사이슈와 오메가 루갈 선택법

스타트 버튼을 누른 채로 동시에 + 작은 발, + 큰 손, + 작은 손, + 큰 발을 입력한다. 그러면 킹과 이오리 옆에 구사나기 사이슈와 오메가 루갈이 나타난다.

진현민/서울시 관악구 신림 9동 253-16호 20/3
이승욱/서울시 중랑구 신내동 동성APT 2-503
임진섭/인천광역시 남동구 구월 2동 6-47 대성빌라 가동 302호
김상원/대구광역시 동구 신천 4동 435-19
안지훈/부산광역시 남구 우암 1동 43-52 2/2

이상 5명은 237통의 KOF '95 보스 선택 금단의 비법을 보내 주신 독자들 중 추첨하여 채택했습니다.

SFC 크로노 트리거

라스트 에릭사 무한 입수

「무지개 빛 조개껍질」 이벤트에서 '거인의 손톱'으로 간다. 에이라를 파티에 넣고 던전에 들어가서 3개의 스위치가 있는 방에 가서 적이 나오는 스위치를 누른다. 그 적에게 가서 에이라의 미인계를 사용하면 라스트 에릭사와 라피스 중 하나가 나온다. 이것을 반복하면 라스트 에릭사를 99개까지 올리는 것도 시간문제이다.

서정재/서울시 서초구 반포 3동 한신 6차 APT 216-103

PS 철권

간류의 초필살기

간류의 초필살기는 먼저 상대방을 내던진다. 그리고 왼쪽 + 아래쪽 커멘드를 재빨리 입력하고 발 버튼을 누르면 간류의 승리 포즈인 다리를 땅에 세게 박는 기술을 쓴다. 이 기술에 걸린 상대는 80% 이상 에너지가 소모된다.

이진하/경기도 광명시 철산 1동 58번지 우성 APT 103-1203

버그를 잡아라!

보는 신참내기입니다. 버그를 잡는 것이 이렇게 어려울 줄은 몰랐습니다. 오후 7시에 책을 구입해 새벽 3시까지 버그를 찾았습니다. 선착순이라 빨리 보내기 위해 이렇게 잠도 자지 않고 이제껏 잡은 버그들을 보냅니다.

버그 생포상황

본지 69P 힐러 인스팅트(X), 킬러 인스팅트(0)

본지 89P 캐릭터는 아니것 같기도(X) 캐릭터는 아닌것 같기도(0)

본지 93P 같은 그림이 3쌍의 내용이 각각 다르다

본지 94P 다른그림에 같은 말이 반복된다

버그잡이 1호 포상점수 2,000점

박창유/

102-1010

발신자 기사 검색

안녕하세요! 빅보스님. 저는 오늘부터 버그헌터가 되기로 결심한 신병 박창우입니다. 제가 결심하게 된 이유는 2일전 저는 어느때나 다름없이 게임챔프를 구입해 재미있게 봐왔습니다. 그런데 이게 무슨 일 입니까? 버그를 발견해 버렸습니다. 당황한 저는 놀란 가슴을 가라 앉히고 나서 버그헌터가 되기로 결심했습니다. 처음으로 버그를 잡아봐서 실력이 이것밖에 안되나 봅니다. 그래도 아무쪼록 잘 부탁드립니다.

버그 생포상황

본지 194P 얼굴을 보이기 싫은 사람은 새탄으로(X)

얼굴을 보이기 싫은 사람을 새턴으로(0)

본지 184P 부지화문(X), 부지화무(0)

본지 184P 초파열탄(X), 초열파탄(0)

본지 154P D의 식탁(MD용)(X), (M2용)

버그잡이 2호 포상점수 1,000점

김기진/

발신자 기사 검색

안녕하세요? 빅보스님. 처음뵙겠습니다. 이 내용이 실릴지는 모르겠지만 우선 글을 써 올립니다. 저는 버그를 처음 잡아

버그잡이 3호 포상점수 1,000점

이경진/

발신자 기사 검색

빅보스님께... 안녕하십니까? 소녀는 강북구에서 살고 있는 이경진이라고 하옵니다. 소녀가 이렇게 편지를 쓰게된 이유는 요즘 버그파의 활동이 시작되었기 때문이옵니다. 게다가 사람들이 자칭 암행헌터로 사기를 치면서 뇌물을 받고 헌터들이 잡아온 버그를 놔주는가 하면 억울한 시민을 잡아가는 일을 서슴치 않고 있습니다. 이제부터 전 버그캅이 되어 버그를 잡겠습니다. 아울러 빅보스께서 청렴 결백한 공직자가 되도록 제가 이렇게 빌겠습니다.

버그 생포상황

본지 92P 천외마경 제로인데 천외마경 RPG로 나왔다

본지 94P 3인 진형의 설명이 4인 진형에도 나와있다

본지 198P 아이텐(X), 아이템(0)

본지 159P 마차(X), 마치(0)

본지 170P 긴자(X), 간자(0)

버그잡이 4호 포상점수 1,000점

김대식/

103-

발신자 기사 검색

빅보스님! 드디어 제가 버그들을 잡아 올립니다. 먼저 안녕하신지요? 저는 인천에 사는 게임광입니다. 물론 게임실력도 상당합니다. 이 동네 오락실에서 나를 이길만한 게이머는 없으니까요. 하지만 버그잡이에는 초보자인 졸다구 버그헌터랍니다. 하지만 무시하지 마세요. 많이 잡

았으니까요. 제가 이렇게 버그들을 잡아 올리는 이유는 새턴 소프트를 갖고 싶어서 입니다. 챔프 점수를 모으는 사이에 돈을 따로 모아 지금 있는 슈퍼컴보이와 바꿀 생각입니다. 그래서 지금부터 열심히 챔프보고, 버그잡고 그림도 그릴 겁니다. 기대해 주시기 바랍니다. 그럼 이야기는 그만 늘어 놓고 제가 잡은 버그들을 모두 공개하겠습니다.

버그 생포상황

본지 75P 말이잖아(X), 말이잖아

본지 84P 프로트(X), 프론트(0)

본지 145P 리온(X), 리온(0)

본지 69P 힐러 인스팅트(X), 킬러 인스팅트

버그잡이 5호 포상접수 1,000점

박승환/

발신자 기사 검색

티오 : 빅보스님, 안녕하십니까? 추석도 지나고 드디어 쌀쌀한 계절이 찾아 왔군요. 이런 환절기에 감기 조심하시기 바랍니다. 저는 챔프를 구입해 밤낮으로 버그잡이에 열중하고 있습니다. 명절때에도 아무곳도 나가지 않고 집에 앉아 버그를 잡았습니다. 지금부터 보여드리는 것이 바로 제 노력의 결실인 버그들입니다. 아무쪼록 잘 받아 주셨으면...

버그 생포상황

본지 105P 크로스 리뷰 발매일 8.28(X), 8.26(0)

본지 130P 숨은 캐릭터 주루(X), 줄루(0)

본지 132P 이오스의 사진이 시그너스 사진이였음

본지 133P 드라코의 기술 설명이 이오스의 설명임

본지 198P 9문제(X), 10문제(0)

버그잡이 6호 포상접수 1,000점

김정신/

발신자 기사 검색

안녕하십니까? 빅보스님. 건강하고 튼튼한 6학년짜리 여학생 김정신 인사 드립니다. 작년 6월달부터 게임챔프를 쭉 봐왔는데 버그잡을 마음은 실제로는 별로 없었습니다. 그러나 갑자기 하고 싶어서...(빅보스님은 이것을 읽고 나는 아주 단순한 학생이라는 것을 알았을 것입니다.) 그럼, 이제부터 버그들을 하나씩 소개시키도록 하겠습니다.

버그 생포상황

본지 103P 베스트 캐릭터 TOP10(X), 베스트 캐릭터 TOP(5)(0)

본지 177P 순 카자마(X), 준 카자마(0)

본지 184P 초파열탄(X), 초열파탄(0)

본지 184P 참철 당랑권(X), 초필살인봉(0)

본지 159P 벽이 번져번져 나간다(X), 벽이 번져 나간다(0)

버그잡이 7호 포상접수 1,000점

송범용/

발신자 기사 검색

안녕하세요! 빅보스님. 저는 처음으로 버그잡이에 나선 버그헌터 송범용이라는 학생입니다. 이제부터는 확실하게 버그를 잡아드리겠습니다. 제가 몇일을 고생하여 몇가지 버그를 잡아 빅보스님께 올립니다.

버그 생포상황

본지 102P 독자 인기 순위3위 그림이 미스틱아크(X), 택틱스 오우거(0)

3DO 얼라이브 10P 장르 :어드벤처(X), 장르 : 액션 어드벤처(0)

본지 106P 료금이나(X), 요금이나(0)

기타 그밖에 버그헌터 리스트

조보름/
김호중/
김민용/
이선호/
최우진/
김종민/
이상협/
김성훈/
곽현빈/
조재영/
김주영/
신경섭/
민경훈/
황한규/
노병훈/
이주관/
이준재/
김영민/
정동호/

※ 그밖에 헌터 리스트에 당첨되신 분에겐 전원 챔프점수 200점을 드립니다.

챔프 아트갤러리

장원 : SFC 게임팩
준장원 : IBM-PC 게임 디스켓
준준장원 : 게임음악 CD
입선작 : 챔프점수 1,000점

이달의 장원

철권의 9인방
최이수/

입선작

철권의 용사들
이준열 /

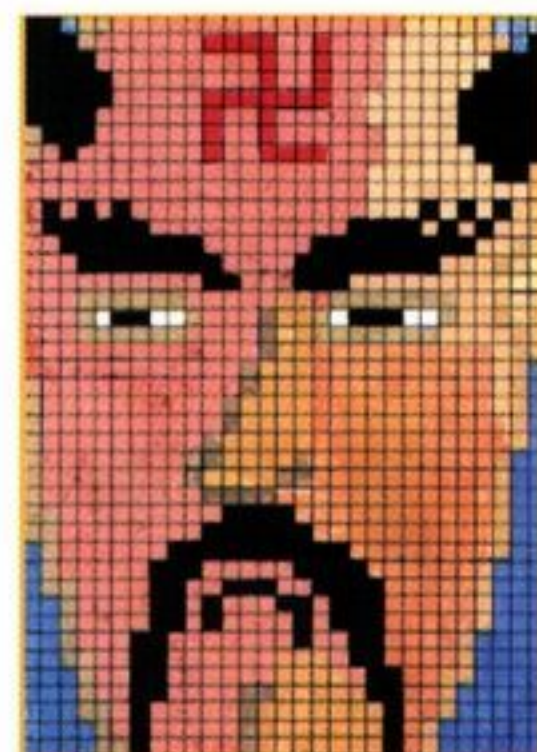
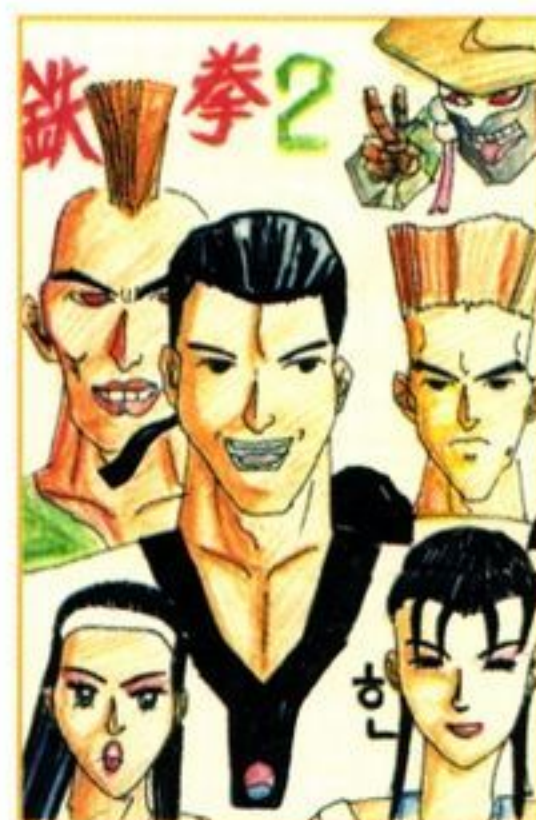
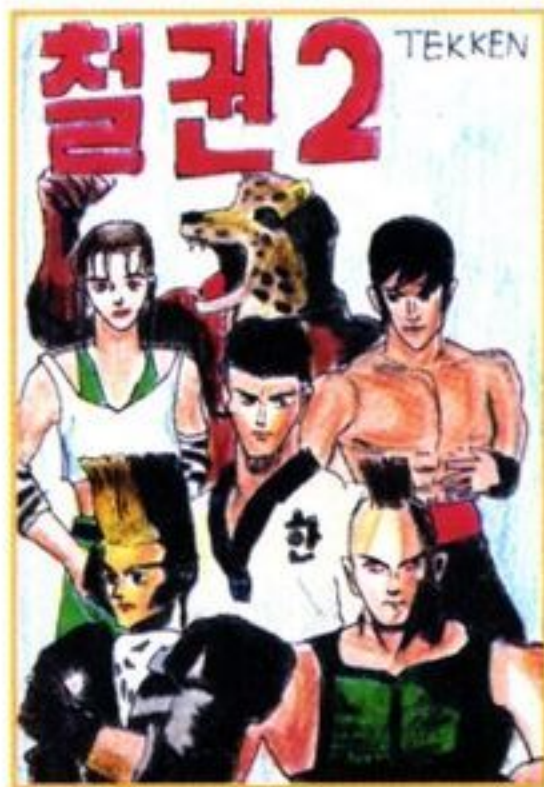
준장원

귀여운 미첼
박재인 /

준준장원

웨이터 폴 피닉스
이상진 /

날 꺾어봐!
김정신 /

폴의 일격 붕권
류지만 /

기념사진 찰-칵
명상헌 /

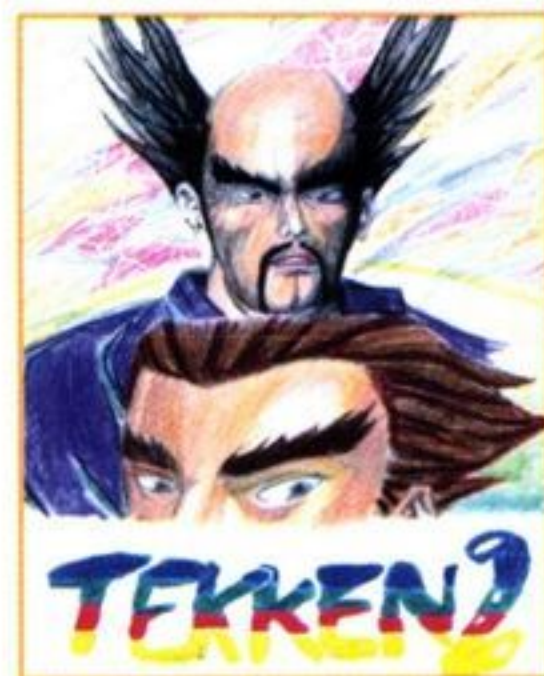
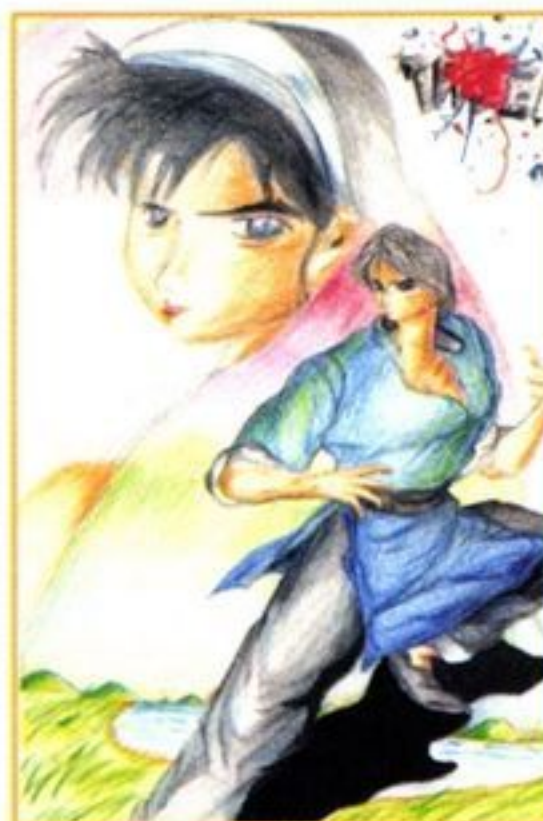
네모네모 헤이하치
전병창 /

숙명적 라이벌
정동철 /

철권의 캐릭터 베스트5

김성우 /

레이 우룽 VS 미첼

민경원 /

4컷 만화

초강력 무스

김기진 /

최후의 필살기

박경식 /

붕권의 폴 피닉스

박무룡 /

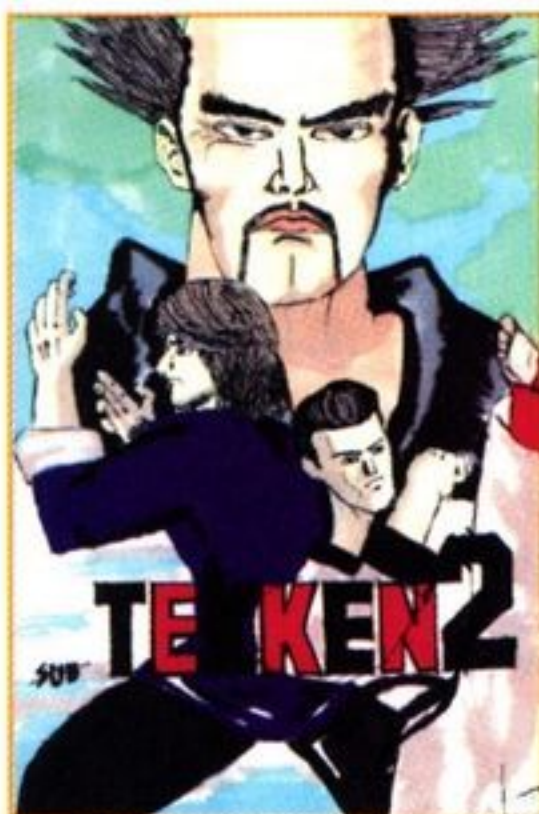
새로이 추가된 캐릭터 2인

김병주 /

장난꾸러기 폴

음정우 /

카즈야의 정체는…

김성재 /

철권의 방랑자들

소명섭 /

알림 이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때는 반드시 작품 이름을 적어서 보내 주십시요. 당선된 분들은 자신의 신분을 증명할 수 있는 신분증을 지참하시고 게임챔프로 방문하시기 바랍니다. 상품을 받을 수 있는 날은 매월 24일이며 당선 후 1개월이 지나면 무효 처리됩니다. 참! 방문전에 반드시 전화를 걸어서 「챔프아트갤러리」 담당자와 약속하는거 잊지 마세요.

보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「챔프 아트 갤러리」 담당자 앞

아버지의 복수가 시작된다

이성화 /

철권의 영원한 보스

구교진 /

12월호 챔프 아트 갤러리는?

12월 챔프 아트 갤러리에는 「투신전」이나 「투신전2」 캐릭터를 보내주세요. 만약 제목과 다른 그림을 그려 보내주신분들은 자동 탈락됩니다. 당첨되신 분께는 푸짐한 선물과 챔프점수를 드립니다!

사과문

아래 본인은 삼성전자(주)에서 정품으로 생산,
판매하고 있는 가정용 비디오 게임기 S/W의 불법
반입, 복제, 상표도용된 제품 (8Bit 소닉2)을
유통시킴으로서 저작권법 및 상표법을
침해하였습니다.
건전한 유통질서 확립및 국산게임 S/W개발에 힘쓰고
있는 삼성전자(주)와 소비자 여러분께
유형, 무형의 막대한 경제적 손실을 입혔기에
지면을 통하여 정중히 사과드립니다.
향후에 재차 위와같은 불법행위가 재 적발될
경우에는 민 형사상 어떠한 제재조치도 감수할
것을 삼성전자(주)와 게임소비자 여러분께 지면을 통하
여 약속 드립니다.

1995.09

위본인 표 호 영
부산 남구 망미동 게임타운

삼성전자(주) 및 게임소비자 제위

겜훈장

시원한 계절 가을이 찾아오고 있습니다. 그러나 환절기이기 때문에 감기도 조심해야 하지요. 가을을 타는 게이머라면 혹시 테이블 토크 RPG를 하고 계시지는 않은지요? 앞으로는 성검전설3와 로맨싱 사가3를 중심으로 엽서군단이 몰려오겠군요. 겜훈장도 빨리 엔딩을 봐야하는데...

이게 다 내 팬레터야!

김대식/

겜훈장님 안녕하세요? 이제 무더운 더위도 끝나고 선선한 계절이 찾아왔습니다. 궁금한 점은 다름아닌 아케이드 게임인 「철권2」에 관해 여쭈어 보려고 이렇게 엽서를 띄웠습니다. 게임챔프 10월호를 보니 준 카자마에 대한 기술들과 콤보들이 나왔었는데, 어떻게 하면 준 카자마를 고를 수 있을까요? 그리고 플레이 스테이션의 정식 발매가는 얼마입니까? 부디, 제발, 진정으로 부탁드립니다.

준 카자마는 특별히 고르는 방법은 없습니다. 각 오락실마다 다른데, 어떤 오락실에선 백두산을, 그리고 또 어떤 오락실에선 준 카자마를 고를 수 있습니다. 철권2 기판의 내부 구조를 살펴보면 딥 스위치라는 것이 있습니다. 이것을 조작하게 되면 준 카자마를 고를 수 있습니다. 그리고 플레이 스테이션으로 발매되는 철권2의 발매일과 가격은 아직 미정입니다.

김도휘/

안녕하세요? 겜훈장님 몸은 건강하신지요? 저는 지금 큰 고민이 있어 엽서를 보냅니다. 현재 오락실에서 큰 인기를 누리고 있는 「킹 오브 화이터즈 '95」에서 어떤 사람이 교의 아버지와 오메가 루갈을 고르는 것을 보았습니다. 어떻게 하면 두 캐릭터를 고를 수 있을까요?

오메가 루갈을 고르는 방법은 다음과 같습니다. 일단 동전 100원을 투입한 후에 스타트 버튼을 누르고 있으면서 팀 에디트에서 YES에 맞춥니다. 그 다음 교에 커서를 맞추고 상, 약킥, 우, 강펀치, 좌, 약펀치, 하, 강킥을 누르면 교의 아버지와 루갈이 나옵니다. 여기에서 주의할 점은 오락실용 기계에 스타트 버튼과 합해서 모두 5개의 버튼이 붙어 있어야 합니다.

우병길/

안녕하십니까? 겜훈장님. 저는 새턴을 산지 한달이 조금 넘는 새턴 유저입니다. 문의할 것은 다름아닌 「버철화이터 2.1」과 「투신전」에 관한 내용입니다. 첫번째 「버철화이터 2.1」이란 무엇이며 또 발매일은 언제입니까? 두번째로 투신전이 새턴으로 발매가 된다는데, 그 말이 사실입니까? 이 진상을 꼭 좀 밝혀 주십시요.

우선 「버철 화이터 2.1」에 대해서 알려 드리겠습니다. 이것은 기존 버철 화이터2의 밸런스를 약간 수정한 것으로 이 2.1로 플레이를 하게 되면 버철 화이터2를 잘하는 게이머라도 처음에는 조금 당황하게 될 것입니다. 그리고 새턴용 투신전은 「투신전S」라는 명칭으로 나오는데 발매일은 미정입니다.

김영민/

뭐든지 물어봐!

이준구/

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 「초오공전 돌격편」을 보유하고 있는 SFC 유저입니다. 다름이 아니고 게임을 하다가 세이브하는 방법을 모르겠습니다. 어떻게 하면 세이브할 수 있을까요?

초오공전 돌격편은 특별하게 세이브하는 방법이 없습니다. 세이브는 드래곤볼 만화책 1권이 끝날 때마다 할 수 있는데 이때 무천도사가 세이브를 하겠냐고 물어봅니다. 이곳에서 세이브를 하면 만화책 1권이 표시되면서 세이브가 됩니다.

김지창/

위대하신 겜훈장님! 저는 플레이 스테이션을 무척 사랑하는 유저중의 한사람입니다. 현재 「제로 디바이드」라는 대전 액션 게임을 즐기고 있는데 소문에 의하면 보스와 다른 캐릭터를 고르는 방법이 있다는데 그 비법을 알고 계신다면 제발 알려주세요.

제로 디바이드의 숨겨진 캐릭터는 모두 3명입니다. 숨겨진 캐릭터를 고르는 방법은 아주 간단합니다. 모든 캐릭터로 한번도 패하지 않고 엔딩을 보는 것입니다. 라운드 하나당 한번이라도 패하면 않됩니다.

박홍식/

안녕하세요? 저는 요즘 SFC용 게임인 「제 4차 슈퍼 로보트대전」을 즐기고 있답니다. 그런데 얼마전 친구들 사이에서 '마즈 커넥션이라는 맵에서 숨겨진 비기가 있다' 라는 소문이 떠돌고 있습니다.

겜훈장님 이 소문이 사실인가요? 사실이라면 소문의 진상을 밝혀주시기 바랍니다.

마즈 커넥션에서 행해지는 비기라는 것은 가토를 동료로 만드는 것입니다. 물론 여기서 가토를 동료로 만들면 샤아를 동료로 얻을 수 없게 되지만 그에 비교할 수도 없는 엄청난 맵 병기가 생기므로 샤아보다는 가토를 동료로 하는 것이 더 좋습니다.
압구정동에서 무명씨

겜훈장님! 저는 지금 슈퍼컴보이를 보유하고 있는 유저랍니다. 지금은 시대에 뒤떨어진 「아랑전설 스페셜」을 즐기고 있는데, 친구들이 어떤 커멘드를 입력하면 료 사카자키를 고를 수 있다고 합니다. 이 선택방법을 알려주세요.

료 사카자키의 선택법은 SFC의 전원을 넣고 타카라 로고가 나올 때 하, 우하, 우, 우하, 하, 좌하, 좌+X버튼을 누르는 것입니다. 이때 아랑전설 스페셜의 문자가 푸른색으로 바뀌었다면 성공이고 아니면 실패입니다.
이용철/

안녕하세요? 지금 아주 커다란 고민이 있어 이렇게 편지를 띄웁니다. 저는 현재 플레이 스테이션을 보유하고 있습니다. 고민이란 다름이 아니라 PC 통신에서 보니 플레이 스테이션 전원을 내릴 때 먼저 오픈을 하고 CD를 빼낸 다음 전원을 내리라고 했는데 혹시 먼저 전원을 끄고 여는 것이 아닌지 플레이 스테이션이 망가질까봐 걱정이 됩니다. 어느것이 정답인지요? 꼭 알려주시기 바랍니다.

훈장의 파워. 앗! 실수다.
정동철/

박사가 된 훈장
여현동/

플레이 스테이션은 먼저 오픈을 한 다음 CD를 꺼낸 후 전원을 내리는 것이 올바른 끄기 방법입니다. 플레이 스테이션의 CD가 돌아갈 때 오픈을 하면 그 자리에서 CD가 멈춰 버립니다. 그리고 먼저 전원을 끄게 되면 CD는 계속 돌아가게 되어 기계에 무리가 가버리기 때문에 위의 방법이 맞습니다.
이재호/

제가 엽서를 보낸 이유는 다름이 아니라 SFC용 「FF6」를 즐기고 있는데, 세이브를 하고 난 후 그 다음날 게임을 하려고 보니 세이브가 지워져 있습니다. 이때는 어떻게 해야 하나요? 제발 알려주세요.

최근에 이런 분들이 많이 있군요. 그것은 충격에 의해서 세이브를 담당하고 있는 백업 전지가 수명이 다됐기 때문입니다. 방법이 없군요. 앞으로는 그런 팩을 구입하지 마시길…
정진형/

존경하는 겜훈장님! 저는 새턴을 가장 위대하다고 보는 새턴광입니다. 최근 궁금한 것이 있어 이렇게 엽서를 띄웁니다. 새턴 소프트인 TV에니메이션 「슬램덩크」에서 아리우프를 아무리 노력해봐도 못하겠습니다. 어떻게 하면 쉽게 아리우프를 할 수 있을까요? 그리고 슬램덩크에서 별다른 비법이 있을까요? 있다면 그 비법도 알려주세요.

아리우프는 3점 사이드의 외각지대에서 패스를 하기전에 골밑에 있는 선수로 지정하고 패스를 하면 가능합니다. 그러나 이때 아리우프를 해야하는 선수가 골대 바로 밑이 아니라면 힘들 겁니다.
무명씨/

무더운 여름은 가고 배가 고파지는 계절 가을이 찾아 왔습니다. 여쭈어 볼 말은 다름이 아닌 「프론트 미션」에 관해서 입니다. 프론트 미션에서 레벨을 많이 올리는 방법이 있을까요? 있다면 어떻게 올리는지 방법을 알려주세요.

「프론트 미션」에서는 특별하게 커멘드를 눌러 레벨을 올리는 방법은 없습니다. 하지만 적들과 전투할 때 각 부위별로 공격해 경험치를 얻을 수 있습니다. 그 방법은 전투시 원하는 부위를 커서에 맞춘 후 공격을 하는 것입니다.
허용도/

겜훈장님! 지금 저는 새턴에 푹 빠져든 한 학생이랍니다. 궁금한 점이 있어 이렇게 편지를 보내는데 꼭 답변해 주시길.... 지금 새턴 게임인 「리그로드 사가」를 즐기고 있습니다. 현재 지하감옥에서 계속 고생을 하고 있는데 쉽게 클리어할 수 있는 방법이 없을까요?

지하감옥에서는 마지막에 등장하는 주우자와 싸워서는 않됩니다. 지하감옥의 마지막에 주우자가 나타나면 왼쪽에 있는 문을 열쇠로 열고 아서를 탈출시키시면 됩니다. 주우자와는 절대로 싸우지 마세요.
고상원/

안녕하세요? 지금 너무 급해 이렇게 훈장님께 편지를 띄웁니다. 지금 「가디안 워」라는 3DO게임을 즐기고 있습니다. 가디안 워에서 비밀의 디버그 모드가 있다고 들었는데 이 비법을 알려주신다면 은혜 평생 잊지 않겠습니다.

너무 급한 나머지 편지를 속달로 보내 오셨군요. 가디안 워의 디버그 모드는 아주 간단합니다. 방법은 게임상

의 맵화면에서 L과 R을 누르면서 C버튼을 누른 다음 상, 하, 좌, 우를 입력합니다. 이것이 성공하게 되면 화면 왼쪽에 다양한 디버그 커멘드가 나타나게 됩니다. 이 비법으로 언제든지 돈을 마음대로 늘리거나 레벨도 원하는 만큼 높일 수 있습니다.
김동원/

Q 저는 지금 SFC용 「데어 랑그리사」를 즐기고 있는 유저입니다. SFC용 데어 랑그리사에서도 근육의 신전으로 갈 수 있는 방법이 있다고 하는데, 어떻게 하면 근육의 신전으로 갈 수 있습니까?

A 일단 시나리오 6까지 진행합니다. 이곳을 플레이하는 도중에 엘윈을 맵의 가장 왼쪽 위에서 오른쪽으로 2칸 아래로 6칸의 장소까지 이동을 시키면 감추어진 시나리오인 근육의 신전 입구를 발견할 수 있습니다. 그런 후 시나리오 6을 클리어하면 '조사해 볼까요?'라는 메시지가 화면에 표시됩니다. 여기서 "예"를 선택한면 근육의 신전을 플레이할 수 있습니다.
김두현/

Q 겜훈장님! 저는 플레이 스테이션의 광적 유저입니다. 몇일전 저는 「기동전사 건담」을 구입해 즐기고 있는데 건담에서 이상한 비법이 있다고 들었습니다. 혹시 그 비법을 알고 계신다면 꼭 알려주시기 바랍니다.

A 최초의 CG무비가 시작되고 타이틀 화면이 등장할 때 좌, 셀렉트, L2, R1을 동시에 계속 눌러주게 되면 스테이지 셀렉트가 가능한 화면으로 타이틀이 바뀝니다. 그리고 모든 스테이지를 클리어하게 되면 게임중에 등장한 모빌슈츠 모두의 데이터를 볼 수 있습니다.
김성철/

제발! 가르쳐 주세요!
김기진/

겜훈장의 애완 동물은 요시?
민경윤/

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 오락실을 자주 다니고 있는 학생입니다. 지금은 「버철화이터2」보다 「철권2」를 더 즐기고 있는데, 어느 꼬마가 중간 보스인 브루스를 고르는 것을 보았습니다. 어떻게 하면 브루스를 고를 수 있을까요? 제 간절한 요청을 꼭 들어주시기 바랍니다.

A 업소용 철권2에서 브루스를 선택하는 방법은 아주 간단하답니다. 일단 커서를 움직여 레이우롱에게 맞추고 스타트 버튼을 4회 누른 후, 레버를 오른쪽으로 움직여 주면 선택이 가능해 집니다.
진경호/

Q 안녕하세요? 저는 3DO를 구입한지 몇일 안된 3DO유저입니다. 지금 둠 스타일의 슈팅게임인 「악령의 성」을 즐기고 있는데, 너무 게임이 어려워 진행하기가 쉽지 않더군요. 들리는 소문에 의하면 악령의 성에 감춰진 커멘드가 있다고 들었습니다. 그 소문이 진실인가요? 맞다면 어떻게 커멘드를 넣는 것이며 또 무슨 기능이 되는지 알고 싶습니다.

A 먼저 악령의 성에는 3가지의 감춰진 커멘드가 있습니다. 이 모든 기술들은 자막, 더빙을 선택하는 화면에서 실행합니다. 첫번째는 스테이지를 마음대로 선택하는 비법인데, 방향키를 좌측으로 13번 우측으로 11번 입력을 한 다음 스타트 버튼을 누르면 됩니다. 이 커멘드를 입력한 후에 게임중에 X버튼을 누르게 되면 스테이지 클리어가 되면서 다음 스테이지로 넘어가게 됩니다. 또 두번째로 갑자기 마지막 스테이지로 넘어가는 비법인데, 이것은 방향키를 좌측 11번 우측으로 7번 누른 다음 스타트를 하면 됩니다.

마지막으로 키 입력을 이용해 한번에 엔딩을 볼 수 있는 비법입니다. 이것은 방향의 좌측으로 5번 우측으로 3번 누른 다음 스타트하면 됩니다.
박상원/

Q 늦게나마 SFC를 구입해 지금은 「초무투전2」를 즐기고 있습니다. 초무투전2에서 손오공과 브로리를 고를 수 있는 비법이 있다고 그러는데, 어떻게 하면 고를 수 있을까요?

A 아주 재미있고 오래된 게임을 즐기고 계시군요. 일단 타이틀 화면에서 손오반이 신전을 향해서 올라갈 때 상, X, 하, B, L, Y, R, A를 누르시면 됩니다. 이 커멘드가 성공하게 되면 「카카롯트」라는 음성이 들리게 됩니다. 이 비법으로 재미있게 게임을 즐기시길...
마광섭/

챔프독자 확성기

이 코너는 독자의 고민, 불만사항이나 기쁨 등을 함께 나누는 코너입니다. 봄의 햇살처럼 따뜻한 마음을 나누는 자리입니다. 독자 여러분이 보내주신 사연은 성의껏 답변해 드리겠습니다.

상품을 우송해 주세요

안녕하세요. 저는 게임챔프 없이는 하루도 못사는 열성팬입니다. 그런데 요즘 우리 학교및 동네 친구들중에 이런 말을 자주 합니다. "내가 챔프에서 상품을 받으면 꼭 찾으러 가야하니? 아니면 우편으로 우송되니?"

챔프 점수도 적은 것들이 벌써부터 상품받을 생각을 하다니… 흠… 하지만 저도 참 궁금합니다. 점수가 적은 상품, 즉 단행본이나 게임챔프 한권 등을 받으러 간다면 학교와 학원 때문에 시간이 없습니다. 이런 상품들을 독자가 우송비를 부담하여 우송해 주면 안되겠습니까?

■ 민웅진/

웅진군의 생각은 참 좋습니다. 현재 게임챔프에서는 서울에 사는 독자들은 직접 내사하여 상품을 수령하고 지방에 계시는 분들은 전화연락을 주시면 즉시 우송해 드리는 방식으로 되어 있습니다. 하지만 집이 서울이라도 시간이 없는 독자들은 우송료(우표)만 부담한다면 직접 우편으로 우송해 드립니다.

버그잡이를 선착순으로 뽑지 마세요!

안녕하십니까? 저는 이 엽서를 3통째 보내는 게임챔프의 팬입니다. 저는 챔프에 물어보고 싶은 것이 많습니다. 아니, 이것은 물어보기 보다는 부탁하고 싶습니다. 제 부탁은 다름아닌 버그를 잡아라에서 선착순으로 엽서를 뽑지 않았으면 좋겠습니다. 그 이유는 먼 곳, 지방이라서 서점에 서울보다 책이 늦게 깔리는 곳에선 게임챔프 구입해 버그를 잡아 보내도 선착순에 들기 어렵기 때문입니다. 저는 많은 버그를 잡아서 보냈지만 실려봤자 다른 버그헌터들의 사연만 실렸습니다. 제발 버그를 잡아라를 선착순으로 하지 않으셨으면 좋겠습니다.

■ 최우진/

게임챔프의 버그를 잡아라 코너는 아주 오래된 코너입니다. 버그를 잡아라는 게임챔프가 나온 후에 느긋하게 버그를 잡아 보내도 뽑힐 수가 있습니다. 원래 챔프독자들이 보내온 응모엽서들은 선착순보다 독자여러분의 정성스러움을 평가하여 선별하고 있고, 하지만 몇회에 걸쳐 특집으로 선착순을 해보기도 하였습니다. 전부 선착순이 아니니 걱정하지 않아도 좋습니다.

단행본을 만들어 주세요

안녕하세요? 저는 서울 도봉구에 살고있는 신용관이라고 합니다. 저는 이번 여름 방학때 슈퍼컴보이를 구입했습니다. 저는 RPG를 무척 좋아해 '성검전설2'를 사고 게임챔프의 단행본을 보고 무리없이 엔딩을 보았습니다. 그리고 이 팩으로 '화이널 환타지6'로 바꾸려고 했지만 너무 난이도가 높아 교환하지 못했습니다. 그래서 저는 챔프에 전화를 걸어 '화이널 환타지6' 공략집을 구하려고 노력해 보았지만 매진이 되어 없다고 하더군요. 제발 부탁드립니다. '화이널 환타지6' 공략집을 만들어 주세요. 이것이 가능할까요?

■ 신용관/

게임의 난이도가 높아 진행을 못하고 계시다니, 정말 답답하시겠군요. 공략집을 만들어 달라는 편지는 수없이 쏟아져 왔습니다. 또한 매진된 공략본들을 다시 찍자는 의견에 대해서는 챔프에서도 검토중입니다. 하지만 제작상 비용 문제, 발행부수 문제 때문에 순조롭게 진행되지 않고 있습니다. 하지만 챔프에서 명작공략이라는 제목으로 옛 명작들을 재공략하려 합니다.

제 소원을 들어주세요

저는 지금 중 3인 손원호라고 하는 챔프 독자입니다. 제가 챔프에(특히 송백정 아저씨) 하고 싶은 말은 다름이 아니라 GB판 성검전설입니다. 최근에 나온 각종 게임 소프트웨어 중 유독 오래되고 낡은 게임시스템인 이 게임을 아끼고 사랑하는 이유는 제가 처음으로 접한 게임이고 작은 화면에도 불구하고 그 잔잔한 분위기에 감동했기 때문입니다. 그런데 게임 도중 스토리상으로 하늘을 나는 배를 타고 가다가 마을로 떨어졌습니다. 그리고 쵸코보까지는 찾았는데 더이상 진행을 못하겠습니다. 그 후에 도대체 무엇을 어떻게 해야하나요? 근 1년동안 해결하지 못한 문제입니다. 이 문제는 겜훈장님께 여쭤야 하는데 그래도 독자확성기를 이용하는 편이 빠를 거라 생각합니다.

이렇게 직접적으로 편지를 주셔서 감사합니다. 저희도 손원호 독자의 편지를 받고 상당히 기뻤습니다. 그리고 송백정 명인도 감탄의 감탄을 했습니다. 손원호 독자가 질문한 문제는 내용이 길기 때문에 이 코너에서 설명하기란 어렵습니다. 그래서 직접 편지로 답변을 해드리겠습니다.

기타 사연

현재 개발되고 있는 M2가 3DO에 호환이 되는지요?

■ 고인호/

면 둔둔 2리

Dr. 얼라이브에 문의 하세요

게임을 하다가 막히는 곳이 있는데 어느 곳에 문의를 해야하나요?

■ 전상민/ 서울시 송파구 신천동 장미 APT 5-203

매주 토요일에 문의하십시오.

슈퍼컴보이 : 714-7187

슈퍼 알라딘보이 : 707-1448

707-1450

이외에도 독자 여러분의 따뜻한 사연과 챔프의 개선점 등을 지적한 사연들이 많이 있었으나 지면관계상 실리지 못했습니다. 이점 죄송스럽게 생각합니다. 사연을 보내실 분은 서울 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「독자확성기 담당자 앞」으로 엽서나 편지를 보내주세요.

PC통신을 이용하고 계신분은 PC통신으로도 사연을 받습니다.

ID:champg(지면관계상 원하는 말이 실리지 못하는 경우도 있습니다. 양지바랍니다.) 게재된 분께는 다음호 책 1부를 보내드립니다.

1백만원대의 펜티엄 PC 프리자리오 7150, 7170 등장

지난 9월, 한국 컴팩컴퓨터는 전가족이 손쉽게 사용할 수 있는 프리자리오 7150/7170을 2백만원 미만의 가격으로 발표했다. 컴팩컴퓨터측은 2백만원 이하의 펜티엄이 등장함으로 인해 자사의 사용자층이 매니어층에서 일반 가정까지 확산될 것을 예상하며 일반 사용자를 위한 다양한 프로그램들도 준비하고 있다고 밝혔다.

프리자리오 7150및 7170은 부팅시 곧바로 화면에 프리자리오 프라자라는 사용자 환경이 나타나고 'Kid Disk'를 이용하여 컴퓨터를 모르는 어린이들도 쉽게 전화메모, 자동응답, CD를 통한 음악청취 등을 할 수 있도록 구성되어 있다. 또한 프라자리오 프라자에는 중급 사용자들을 위한 'Tab Works'및 고급 사용자를 위한 'Windows Gallery'환경이 들어 있어 사용자가 자신에게 맞는 환경선택을 할 수 있다.

문의처 : 3470 - 0700

'스타워즈'출시 기념 애독자 사은 대잔치

SF영화의 바이블, 루카스 사단의 스타워즈를 사은품으로 내놓아

세계 최고의 브랜드인 20세기 폭스 홈 엔터테인먼트 코리아에서는 '스타워즈'시리즈의 전세계 동시 비디오출시를 기념하여 게임챔프와 함께 애독자 사은행사를 개최한다. 이번 행사는 1977년 개봉관에서 미국최고의 흥행기록을 기록하며 뒤이어 개봉된 2,3편과 함께 현 SF영화의 바이블로 불리우는 스타워즈가 95년도를 기하여 전세계에서 자취를 감추게 되는 것을 기념하여 출시되는 비디오의 관련행사이다.

총 3편의 스타워즈 시리즈는 전세계적으로 13억달러 이상의 흥행수익을 올린 작품이며 이번에 출시되는 비디오는 컴퓨터로 보강된 최상의 화면과 THX사운드로 새롭게 제작되는 것이다.

퀴즈와 함께 「스타워즈」비디오 시리즈와 오리지널 포스터 등의 푸짐한 상품도 받을 수 있는 이번행사의 퀴즈는 다음과 같다.

문제) 20세기 테크노 무비의 금자탑을 이룬 스타워즈 시리즈 3편에는 각각의 제목이 있습니다. 그 제목은 무엇일까요?

스타워즈 1편 :

스타워즈 2편 :

스타워즈 3편 :

보내실 곳 : 우편번호 140-133
서울시 용산구 청파동 3가 29-16
윤민빌딩 2층 월간(게임챔프)
'스타워즈'애독자 퀴즈 담당자 앞
문의처 : (822)3452 - 2691

10

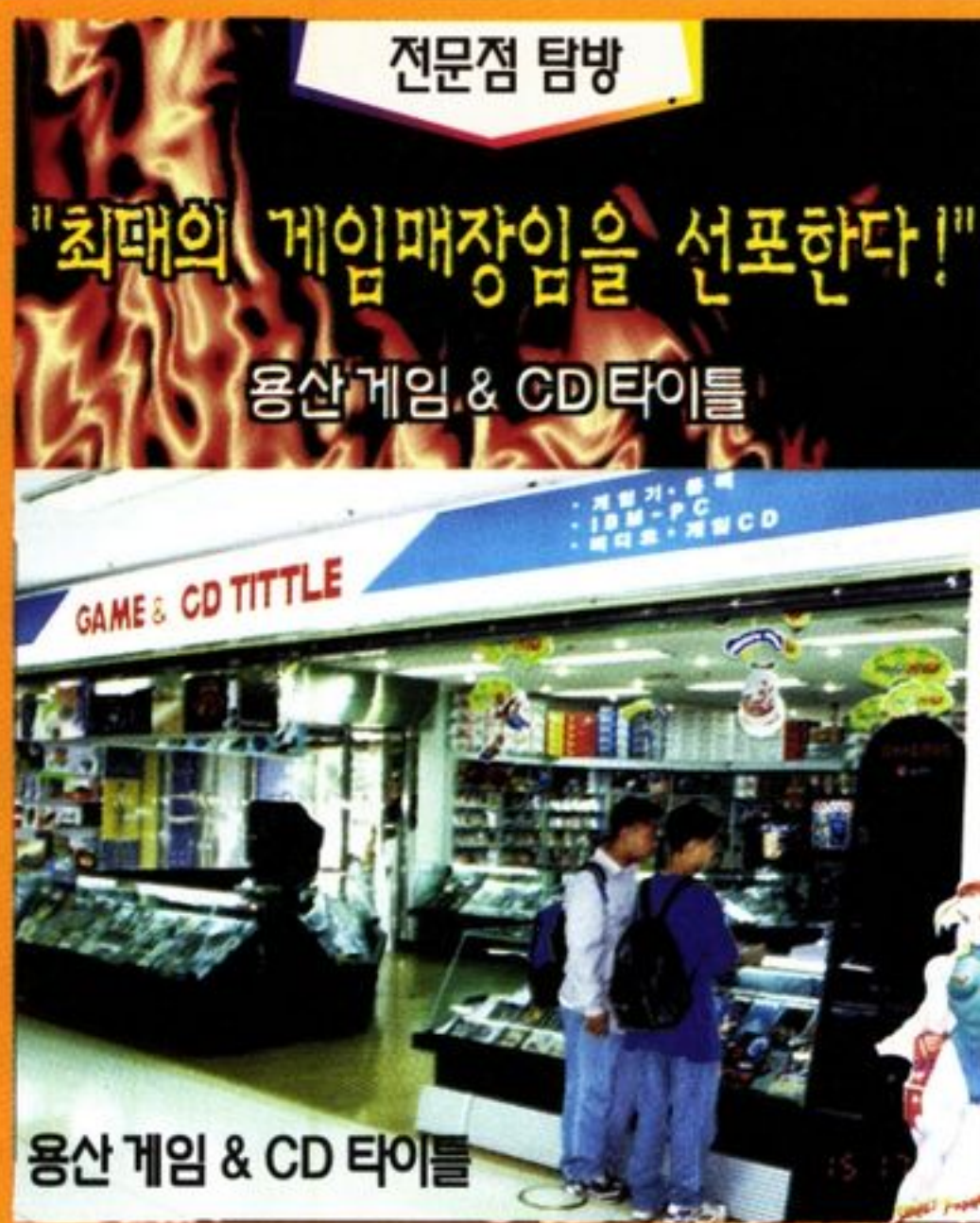
10

※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 창간 2주년호부터 1년치를 모아 보내주시면 누구나 원하는 단행본 1권을 드립니다

전문점 탐방

"최대의 게임매장임을 선포한다!"

용산 게임 & CD 타이틀

최근 들어 매니어 사이에 정말 괜찮은 게임샵이 탄생했다고 아우성이길래 용산에 나가봤다. 그 유명한 게임샵의 이름은 바로 「게임 & CD 타이틀」. 현재 전자랜드 신관 지하에 위치한 게임 & CD 타이틀은 거대한 간판 아래 넓은 자리를 차지하고 있었다. 매장에는 각각 다른 소프트들이 전시되어 있었고 또 그 소프트들을 직접 체험해 볼 수 있는 모니터들도 보였다. 이곳은 슈퍼컴보이용 소프트도 많지만 간판의 이름대로 CD 타이틀이 무수히 많았다. 듀오 소프트부터 차세대 소프트, 그리고 각종 옵션들까지 앞 진열대에 꽉꽉 들어 차 있음을 볼 수 있었다.

소프트의 가격도 무지무지하게 싸고 모두 정품만을 취급해 전자랜드 신관에 들러본 유저들은 모두 이곳은 꼭 거쳐간다고 한다. 전자랜드 지하에는 많은 게임샵이 있다. 하지만 유난히도 이곳에 게임유저들이 몰리는 이유는 "첫째로 싼가격에 소프트를 제공하고, 둘째 모두 정품만을 취급하고, 셋째 이곳에 드나드는 게임유저들에게 친절하게 하나하나 자세히 설명해 준다"고 유저들은 한결같이 입을 모은다.

문의처 : 게임 & CD 타이틀 (02) 718-6001

용산 게임 & CD 타이틀

전문점 탐방

"네오지오를 위해 태어났다"

네오지오 전문점 화이트 소프트 랜드

요즘 차세대기의 등장에 따라 네오지오를 전문적으로 다루는 곳은 아마 몇군데 없을 것이다. 하지만 유일하게 네오지오 유저들을 위해 탄생한 화이트 소프트 랜드. 이곳은 오래전부터 자리를 잡으면서 업소용 게임을 가정에서 즐길 수 있는 네오지오 및 여러가지 소프트를 신속 정확하게 유저들에게 제공해 준다. 게임샵 앞에는 거대한 모니터와 스피커가 부착되어 있어 지나가던 유저들의 눈길을 끈다. 그리고 네오지오에 관련된 모든자료들은 이곳에서 만나볼수 있어 끊임없는 네오지오 유저들의 사랑을 독차지 하고 있다. 또 이곳은 네오지오만이 아니라 게임보이부터 차세대기까지 모두 취급하는 다양성을 추구하고 있다. 이곳 여사장님께서는 "유저들의 편의를 위해 다양한 소프트 및 기계들을 취급하고 있으며 주로 네오지오를 취급하고 있습니다."라고 말씀하셨다. 지금 이곳은 네오지오 유저들에게는 없어선 안될 중요한 곳이 되어 버렸다. 현재 차세대기가 군림하고 있는 이 시점에 여사장님은 네오지오 유저를 위해 열심히 노력하고 있다.

문의처 : 네오지오 전문점 화이트 소프트랜드 (02) 702-7091

게임챔프 '95.11 聖劍傳說3

게임챔프 '95.11 聖劍傳說3

※ 챔프점수 제도는 챔프티켓을 창간 2주년(94년 12월호)부터 1년치를 모으시면 최소한 누구나 5,000원 이상의 단행본을 드립니다.(단, 단행본 우송료는 본인 부담)

안드로 군단을 무찌르고 인류를 구한다!

캐산

제 3부 - 강철의 전장

알프스 산맥 사이의 작은 마을을 점령하려는 브라이킹 보스는 로보트를 태운 수송기가 날아갈 때마다 격추되어 철도의 건설을 명령한다. 그는 이 마을을 점령하여 '프로젝트 시그마', 즉 무공해 로보트와 자연의 조화를 보는 실험을 실시하려고 하는 것이다. 이를 안 캐산은 고민한다. 인간의 편에서 싸울 것인가, 아니면 자신과 아버지의 꿈이었던 프로젝트 시그마의 실행을 지켜볼 것인가?

그러나 죽어가는 순간까지도 자신이 아닌 마을 사람들을 걱정하는 게릴라 대장을 보고 결국 캐산은 인간을 선택하였다. 브라이킹 보스의 야망을 다시 한 차례 꺾고 난 다음, 캐산은 중얼거린다.

"이로써 마을은 구했다… 그러나 인류 전체를 구한 것은 아니야…"

80% 이상이 안드로군단에게 지배되는 상황에서도 저항을 계속하는 인류군

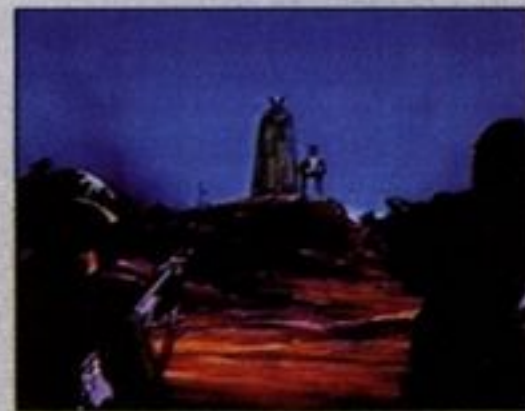
로보트를 가득 실은 수송선이 알프스 산맥 위에서 격추된다

피요르드 마을의 점령이 뜻대로 이루어지지 않아 화를 내는 브라이킹 보스

"하늘이 안된다면 땅이다!" 철도의 수리를 명령하는 브라이킹

다리의 수리를 저지하려는 인류측의 게릴라

책임자인 바란시는 다리의 수리에 인간들을 사용하였다

강제노동으로 시달리는 안드로 군단의 죄수들

근처를 지나가던 캐산은 안드로 군단 로보트의 습격을 받는데…

로보트를 붙잡은 캐산은 두뇌로부터 정보를 뽑아낸다

로보트로부터 읽어들인 데이터에는 놀라운 사실이…!

게릴라들과 만나 한 편이 된 루나

캐산에게 브라이킹 보스의 계획을 알려주는 어머니

브라이킹은 아스마 박사와 테츠야(캐산)가 시도하려던 '프로젝트 시그마'를 실행에 옮기고 있는 것이다

드디어 다리가 완성되고 로보트를 실은 열차가 출발한다

브라이킹 보스는 조용히 프로젝트 시그마에 대해 생각한다

프로젝트 시그마는 태양열만 있으면 살 수 있는 로보트를 만들어 지구환경과 로보트의 공존을 실험하려는 계획이었다

폭탄을 설치하는 게릴라

게릴라 대장이 폭탄을 터뜨리려는 순간…!

"열차를 지나가게 해라!" 고민 끝에 캐산은 프로젝트 시그마의 실행을 선택했다

다른 사람이 폭발 스위치를 눌렀으나… 안드로 군단은 이미 방해전파를 발사하고 있었다

강행돌파에 나선 게릴라들

게릴라의 대장은 수동으로 폭탄을 터뜨리기 위해 철교 위를 기어오른다

그러나 폭발 속을 뚫고 열차는 무사히 지나갔다

인간들을 비웃는 바란시

"열차를 멈추어 줘… 그 마을은 내 고향이란 말야…" 숨을 거두는 게릴라 대장

"브라이킹 보스가 인간에 대한 신뢰를 버렸다면, 나는 그 인간들을 다시 믿기로 하겠어!"

열차 앞을 가로막는 캐산

위로부터 수직으로 뛰어내려와 열차를 부수는 캐산

바란시의 마지막 순간.

열차는 드디어 파괴되었다

피요르드 마을을 내려다보며 감회에 젖는 캐산

"마을은 구했다… 그러나 인류를 모두 구해낸 것은 아니야…" 아직 캐산의 앞길에는 많은 시련이 남아있는 것이다

제 4부 - 부활한 캐산

루나가 건네준 설계도로 MF 총의 대량생산에 성공한 인류군은 반격작전 초기에 압도적인 우세를 보였으나, 브라이킹 보스의 대반격 앞에서는 MF 병기도 제 성능을 발휘하지 못하였다.

그러나, 브라이킹 보스가 대반격에 나선 동안 극소수의 로보트들만이 성채 안에 남아있게 되었다. 이 틈을 타고 쳐들어온 캐산. 브라이킹 보스와의 사투 끝에 드디어 브라이트 킹을 쓰러뜨린 캐산은 백조 로보트 스와니의 뱃속에 숨겨진 스위치를 눌러 'MF 필드'가 지구를 둘러싸게 한다. 그리고 MF 필드의 덕택에 지구상의 모든 로보트들이 동작을 멈추었다…

MF 총으로 무장하고 반격에 나서는 인류군

MF총의 앞에 로보트들은 힘없이 쓰러진다

아무도 모르는 곳에서 인류군을 위해 싸우는 캐산

로보트의 대부대가 일격에 잿더미가 된다

"당신은 충분히 싸웠어요. 그러니까 이제 쉬세요…" 쓰러진 캐산을 안는 루나

"인류의 일시적인 우세는 걱정할 필요가 없어!"라고 말하는 브라이킹 보스

드디어 인류군과 만나게 된 루나

그러나 캐산은 '로보트'라는 이유로 인간들이 경계한다

이제 헤어질 때가 왔다고 루나에게 말하는 캐산

백조 로보트 '스와니'가 날아와 어머니의 입체영상을 비춘다

어머니는 브라이킹 보스가 총반격을 하는 순간이 공격의 기회라고 말한다

루나에게 이별의 키스를 남기는 캐산

"프렌더 젯!" 캐산은 브라이킹 보스의 기지를 향해 날아갔다

브라이킹 보스의 반격으로 안전한 곳에 숨어있던 인간들이 공격당한다

MF 총으로 맞아도 보호막이 튕겨내게 되었다

"이건 음모야! 철의 악마가 꾸며낸 음모라고!"

반격의 성공에 만족스러워하는 브라이킹 보스

캐산이 나타났다는 보고가 들어왔다

자폭 로보트의 공격으로 고전하는 캐산

로보트 개 '프렌더'가 자폭 로보트를 떼어내고 대신 희생되었다

캐산에게 MF 총을 발사하였으나…

MF 총을 맞은 캐산은 끄떡 없었다

오히려 캐산의 손에 의해 숨을 거두는 안드로 군단의 부대장

"너는 로보트가 아닌… 그 이상의 존재인가…?"

캐산이 오는 것을 기다리는 브라이킹 보스

호위 로보트를 맨 손으로 쳐부수는 캐산

"지구의 환경 오염을 생각하면 악마는 너다, 캐산!"

"나는 아버지의 괴로움, 어머니의 슬픔을 갚기 위해 인조인간이 되었다!"

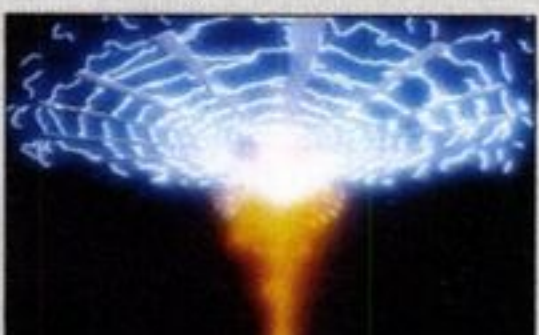
전투체형으로 변신한 브라이킹 보스

기세 좋게 달려드는 캐산이었지만…

브라이킹 보스를 상대로 고전하는 캐산

드디어 브라이킹 보스의 팔을 하나 잘라내는 데에 성공!

목숨을 건 캐산의 일격이 브라이킹 보스의 몸통을 꿰뚫었다

캐산의 몸에서 테츠야의 영혼이 나와 아버지와 어머니의 영혼과 얼싸안는다

브라이킹의 죽음과 동시에 인공위성에서 'MF 필드'가 발사되었다

전세계의 로보트들이 MF 필드의 영향으로 멈추어 버린다

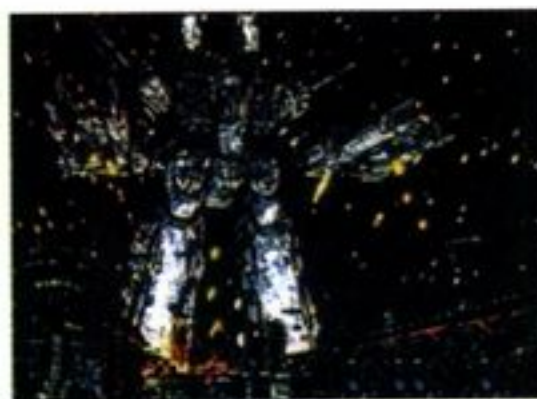
캐산은 잊혀진 채 '인류를 구한 영웅'으로 루돌프 제독이 추앙받게 되었다

그러나 캐산은 영원히 사람들의 가슴 속 한 구석에 남아 있을 것이다

NEWS 해외뉴스 NEWS

극장판으로 만들어지는 두개의 '마크로스'

조만간 끝날 예정인 TV판 애니메이션 '마크로스 7(세븐)'과 4부작으로 제작 완료된 비디오판 애니메이션(OVA) '마크로스 플러스'. 이 두 작품이 극장판으로 재구성되어 지난 9월 30일에 일제히 일본의 극장에 등장하였다.

TV판 '마크로스 7'의 장면들

좋은 반응을 받았던 '마크로스 플러스'

'MACROSS PLUS - MOVIE EDITION'과 '마크로스 7 극장판 - 은하가 나를 부르고 있다!'라는 제목이 각각 붙여진 두 작품은 원래 내용을 압축한 형태의 작품인데, 양쪽 모두 새로이 추가된 장면이 있어 완성도를 높이고 있다고 한다.

11월 25일, 보톰스 재등장!

탱크 감각으로 디자인된 로보트 'AT'는 보톰즈의 주역

'기동전사 건담'의 성공 후 SUNRISE사가 제작한 사실적인 로보트 애니메이션 '장갑기병 보톰즈'의 LD 세트가 11월 25일 현지에서 발매된다.

700분 분량으로 예정 가격은 4만2천엔이나 하는 이 세트는 탱크의 분위기를 자아내는 로보트 'AT'들이 뒤엉켜 싸우는 보톰즈의 세계에 아직까지 매료되어있는 많은 올드 팬들의 향수를 불러일으킬 것으로 생각된다.

연예계를 그린 '아이돌 프로젝트'

이 소녀가 주인공 에밀리온

연예인들에게 있어 꿈의 전당이라고 불리워지는 스타랜드는 8번째 오디션을 개최하고 있었다. OVA '아이돌 프로젝트'는 여기에 참가한 에밀리온의 활약을 그린 작품.

이 작품은 같은 제목의 아이돌 육성 시뮬레이션 게임을 애니메이션화시킨 것으로, '졸업'이나 '탄생' 등의 히트에 힘입어 만들어진 작품. 과연 얼마나 완성도가 높은 작품인지는 직접 보기 전에는 미지수?

이들이 에밀리온의 라이벌이다

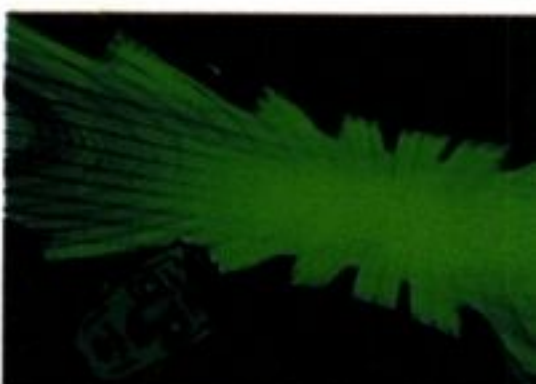
은하아가씨전설 유나

왕년의 인기 시리즈 '은하아가씨전설 유나'가 애니메이션으로 등장!

PC 엔진 왕년의 인기 어드벤처게임 '은하아가씨전설 유나'의 애니메이션판. 본 작품은 게임 '유나 2'의 스토리에서 이어지는 형태로 되어있는데, 부제는 '슬픔의 세이렌'으로 되어있다.

은하계를 2번이나 구해낸 유나는 보통 고교생으로서의 생활을 즐기고 있었다. 그러던 어느 날, 수수께끼의 전학생 미사키가 전학을 오고 이상한 일들이 벌어지더니, 급기야는 유나가 모략에 말려들어 반역죄로 처형당할 위기에 몰렸다. 과연 어떻게 유나는 위기를 모면할 수 있을 것인가?

유나를 계속 감시하고 있는 미사키

관심을 끌고 있는 공갑기동대

완성을 눈앞에 둔 '공갑기동대'의 장면들

컴퓨터와 인간의 육체를 연결시키는 기술이 발달한 미래사회상을 그린 '공갑기동대'. 특이한 소재로 눈길을 끌어오던 만화가 시로우 마사무네가 1989년에서 1990년 사이에 잡지에 연재하였던 화제작이 오는 11월 개봉예정으로 극장판 애니메이션화되고 있다.

제 11회 토쿄 환타스틱 영화제에 출품할 예정이기도 한 이 작품은 버츄얼 리얼리티와 네트워크가 고도로 발달한 세계에서 벌어지는 사건들을 해결하는 경찰관들의 활약을 그리고 있다. 컴퓨터 그래픽이 어떻게 활용될 것인지도 주목할만한 포인트.

10월 9일부터 방송된 '버철화이터'

애니메이션의 아키라와 파이는 게임에서보다 더 젊어졌다?!

인기 3차원 격투게임 버철화이터가 애니메이션화되었다.

현지의 TV에서 매주 월요일 방송 예정으로 만들어진 애니메이션 '버철화이터' 시리즈의 스토리는 이 정보가 입수된 시점에서는 아직까지도 미공개. 한가지 확실한 것은 아키라와 파이의 얼굴이 게임에서보다 더 젊어보인다는 것 정도?

기동전사 건담 제 08 MS소대

양산형 건담이 전쟁터에서 활약하는 '기동전사 건담 제 08 MS소대'

아므로 레이와 샤아 아즈나블이 싸우던 1년전쟁을 시대적 배경으로 전개되는 '일반 병사들의 이야기'인 OVA가 제작된다. 이름하여 '기동전사 건담 제 08 MS소대'. 대량생산형 건담들이 지온군의 자크와 싸우는 모습도 인상적이지만, 전투가 끝난 후의 병사들의 표정이 인간적으로 느껴진다는 이 작품은 총 13부작으로 제작될 예정이다.

이들이 이번의 건담 OVA에 등장하는 인물들이다

NEWS 국내뉴스 NEWS

"TV만화영화도 쿼터제를 실시해야"

한국방송개발원(원장 엄호현)이 최근 발간한 반년간지 '방송개발'에서 TV 국산 애니메이션의 진흥을 위해 몇가지 제안을 하여 눈길을 끌고 있다.

제안의 내용은 '우수한 국산 애니메이션의 제작을 유도하기 위해 애니메이션 영화제를 개최하자'는 것과 'TV의 외화방영 비율을 20%로 규정한 것을 TV 애니메이션에도 적용하자'는 것이다.

공식적인 연구기관에서 처음으로 TV 애니메이션을 다루었다는 것도 특이한 일이지만, 외국산 애니메이션 방영 비율을 20%로 제한할 경우 국산 애니메이션의 제작량이 한정되어있는 현 상황에서 국내에서 방영될 애니메이션의 양 자체가 크게 줄어들 것이므로 방송국측에서 이러한 제안을 받아들일 수 있을지는 불투명하다.

소프트 발매 리스트

11월호부터 16비트 게임 소프트와 차세대 게임 소프트의 발매 리스트를 통합합니다.

同 : 국내 동시 발매 게임　國 : 국산 개발 게임　★ : 챔프 기대작 표시

* 게임발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

10월 발매 소프트

기종		발매일	게임명	제작사	가 격
SFC	★	10/ 6	택틱스 오거	퀘스트	11,400엔
SFC		10/ 6	신성기 오디세리아	빅동해	10,800엔
SFC		10/ 6	격투 버닝 프로레스	BPS	10,800엔
SFC		10/13	게임의 철인	선소프트	9,980엔
SFC		10/13	SD F-1 그랑프리	비디오 시스템	10,900엔
SFC		10/18	하이파이리어	반프레스토	9,600엔
SFC	★	10/20	천지창조	에닉스	11,800엔
SFC		10/20	종합 격투기 링즈	킹레코드	9,800엔
SFC		10/20	매지컬 드롭	데이타 이스트	미 정
SFC		10/27	크리스탈 빈즈 프럼	던전엑스플로러 허드슨	9,500엔
SFC		10/27	저스티스 리그	어클레임 저팬	11,800엔
SFC		10/27	저지 드레드	어클레임 저팬	11,900엔
SFC		10/27	배트맨 포에버	어클레임 저팬	11,800엔
SFC		10/27	포어맨 포 리얼	어클레임 저팬	11,800엔
SFC		10/27	울트라 베이스볼3	컬처브레인	9,800엔
SFC		10/27	마천전설	타카라	10,800엔
SFC		10/27	TV애니메이션 슬램덩크	반다이	9,800엔
SFC		10/하순	라이트 환타지	통킨하우스	9,900엔
SFC		10/예정	04챔프RR-Z	미디어링	미 정
SFC		10/예정	컴배트	아스키	12,800엔
SFC		10/예정	슈퍼 블랙버스3	스태피쉬	11,800엔
GB		10/27	마법기사 레이어스	토미	4,500엔
GB		10/27	배트맨 포에버	어클레임 저팬	4,200엔
GB		10/27	저지 드래드	어클레임 저팬	4,500엔
GB		10/27	NBA JAM	어클레임 저팬	4,800엔
GB		10/예정	하이퍼 블랙버스'95	BLACK LABEL	4,500엔
PS		10/13	게임의 철인	선소프트	6,800엔
PS		10/13	토탈 이클립스 터보	BGM빅터	5,800엔
PS		10/13	위저드리	소니	5,800엔
PS		10/13	하이퍼 포메이션 사커	휴먼	5,800엔
PS		10/27	해저 대전쟁	엑싱엔터테인먼트	5,800엔
PS		10/27	졸업Ⅱ 네오 제네레이션	리버힐 소프트	5,800엔
PS		10/하순	페다 엠블렘 오브 저스티스	야노만	미 정
PS		10/하순	다크 시드	가가 커뮤니케이션	5,800엔
PS		10/예정	호혈사 일족2 최강전설	아트라스	5,800엔
PS		10/예정	타올라라!! 프로야구 95	자레코	5,800엔
PS		10/예정	선더스톰& 로드 블레스터	에코제코	6,800엔
PS		10/예정	후지마루 지옥변	소니	6,000엔
3DO		10/13	골 FH	캐로체리어 저팬	7,800엔
3DO		10/13	아쿠아월드	워프	6,800엔
3DO		10/20	미래소년 코난 디지털 라이브러리	반다이 비주얼	6,800엔
3DO		10/20	신디게이트	일렉트로닉 아츠 빅터	6,800엔
3DO		10/20	블레이드 포스	스튜디오 3DO	6,800엔
3DO		10/27	J리그 버철 스타디움	EA빅터	5,900엔
3DO		10/27	점도이야기	알리아드네 미디어	5,800엔
3DO		10/예정	F1 GP in 3DO	포니캐니언	7,800엔
SS		10/13	버철 화이터 포토 일러스트CG(사라)	세가	1,280엔
SS		10/13	게임의 철인	선소프트	6,800엔

기종		발매일	게임명	회사명	가 격
SS		10/13	버철 화이터 포토 일러스트CG(재키)	세가	1,280엔
SS		10/20	X-JAPAN 버철 쇼크 001	세가	6,800엔
SS		10/20	뿌요뿌요2	컴파일	4,800엔
SS		10/27	버철 오픈 테니스	이메지니어	7,800엔
SS		10/27	점도 이야기	CSK	5,800엔
SS		10/하순	불태워라! 프로야구 95	자레코	5,800엔
SS		10/하순	페다 엠블렘 오브 저스티스	야노만	미 정
SS		10/하순	킹 오브 복싱	빅터	5,800엔
SS		10/하순	선더스톰 & 로드블라스터	에크제코	6,800엔
SS		10/예정	행온 GP95	세가	5,800엔
SS		10/예정	루팡3세 마스터 파일	미즈키	5,800엔
SS		10/예정	세가 인터내셔날 빅토리 골	세가	4,800엔
MD	★	10/20	버철 화이터32X	세가	미 정
MD		10/하순	포어맨 포 리얼	어클레임 저팬	8,800엔
MD		10/하순	배트맨 포에버	어클레임 저팬	8,800엔
PC엔진		10/13	Linda3	NEC홈일렉트로닉스	7,800엔
PC엔진		10/14	스페이스 환타지존	NEC애비뉴	4,800엔
NEO GEO		10/20	장기의 달인	ADK	7,800엔
NEO GEO		10/예정	소닉 윙즈3	비디오 시스템	미 정
NEO GEO		10/예정	메탈 슬럭	나스카	미 정
NEO GEO		10/예정	스텍스 위너	더 울스	미 정
NEO GEO CD		10/예정	펄스타	에이콤	미 정
NEO GEO CD		10/예정	소닉 윙즈3	비디오시스템	미 정

11월 발매 소프트

기종		발매일	게임명	회사명	가 격
SFC		11/10	전국종단 울트라 심리게임	비지트	9,800엔
SFC	★	11/11	로맨싱 사가3	스퀘어	11,400엔
SFC		11/17	STARTREK THE NEXT GENERATION	덕간서점	9,800엔
SFC		11/24	마녀들의 잠	백 인 비디오	10,800엔
SFC		11/25	슈퍼 차이니즈 월드3	컬처 브레인	미 정
SFC		11/상순	감벽의 함대	엔젤	10,800엔
SFC		11/상순	성수마전 비스트 & 블레이드	BPS	11,000엔
SFC		11/중순	로고스 패닉	유타카	9,800엔
SFC	同★	11/하순	슈퍼 동키콩 컨트리2	닌텐도	미 정
SFC		11/하순	화랜드 스토리2	반프레스토	12,800엔
SFC		11/하순	더 그레이트 배틀	반프레스토	9,800엔
SFC		11/하순	G.O.D	이메지니어	11,400엔
SFC	★	11/하순	프론트 미션 건하자드	스퀘어	미 정
SFC		11/하순	랜더링 레인저 R2	버진 인터랙티브	11,800엔
SFC		11/예정	캡틴 츠바사J	반다이	9,800엔
SFC		11/예정	슈퍼 블랙버스3	스태피쉬	11,800엔
SFC		11/예정	Jumpin' Derby	나그자트	미 정
SFC		11/예정	슈퍼 억만장자 게임	타카라	9,800엔
SFC		11/예정	공상과학세계 걸리버 보이	반다이	미 정
GB		11/중순	블럭깨기GB	파우	3,980엔
GB		11/예정	J리그 빅웨이브 사커	토미	4,800엔
GB		11/예정	닌쿠	토미	4,200엔
PS		11/10	지지마라!마검도2 ~결정 요괴총리대신~	데이탐 폴리스타	5,800엔
PS		11/17	브레이크 스루	반영사	5,300엔
PS		11/22	점도 이야기	동북신사	5,800엔
PS		11/22	블루 시카고 브루스	리버힐 소프트	6,800엔
PS		11/24	어둠속에 나홀로2	일렉트로닉 아츠 빅터	5,800엔
PS		11/상순	퍼펙트 골프	세타	7,900엔
PS		11/중순	미라클 월드	위저드	5,800엔
PS		11/하순	오델로 월드2	츠쿠다 오리지널	5,800엔
PS		11/하순	토기왕기	반프레스토	5,800엔
PS		11/예정	통천관	SCE	5,800엔
PS		11/예정	울프 팡	엑싱 엔터테인먼트	미 정
PS		11/예정	티즈 ~동경 곤충 동물원~	제네럴 엔터테인먼트	미 정
PS		11/예정	남코 박물관Vol. 1	남코	미 정
PS		11/예정	스트리트 화이터2 무비	캡콤	6,800엔

기종	발매일	게임명	제작사	가 격
3DO	11/10	블러드 엔젤	EA빅터	5,900엔
3DO	11/상순	N.O.B	산요	6,800엔
3DO	11/예정	블루 시카고 브루스	리버힐 소프트	미 정
3DO	11/예정	킬링 타임	스튜디오 3DO	6,800엔
3DO	11/예정	테이드러스 에피소드	하트네트	9,800엔
3DO	11/예정	졸업2 스페셜	사록	7,800엔
3DO	11/예정	퍼즐 보블	마이크로 캐빈	6,800엔
SS	11/10	버철 화이터 포토 일러스트CG(아키라)	세가	1,280엔
SS	11/10	버철 화이터 포토 일러스트CG(파이)	세가	1,280엔
SS	11/24	버철 캅	세가	미 정
SS	11/하순	갤럭시 화이트	선소프트	미 정
SS	11/예정	쿼바디스	그람즈	6,800엔
SS	11/예정	슈트랄	미디어 엔터테인먼트	4,800엔
SS	11/예정	헤드트릭 히어로즈	타이토	미 정
SS	11/예정	드래곤 볼 Z ~초무투전~	반다이	미 정
SS	11/예정	스트리트 화이터2 무비	캡콤	6,800엔
PC엔진	11/하순	은하부경전설 사파이어	허드슨	6,800엔
NEO GEO	11/예정	초철 브리킹거	더 울스	미 정
NEO GEO CD	11/10	ADK월드	ADK	6,800엔
NEO GEO CD	11/예정	메탈 슬랙	나스카	미 정
NEO GEO CD	11/예정	스텍스 워너	더 울스	미 정

발매 미정 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC		천지무용! 게임편	반프레스토	10,800엔
SFC	★	이스Ⅴ	일본 팔콤	미 정
SFC		에너지 브레이커	타이토	9,980엔
SFC	★	드래곤 퀘스트Ⅵ	환상의 대지 에닉스	미 정
SFC		카오스 시드	타이토	9,900엔
SFC		프린세스 메이커 Legend Of Another World	타카라	미 정
SFC		화이널 화이트 터프	캡콤	미 정
SFC	★	이상한 던전2 떠돌이 시렌	춘소프트	미 정
SFC		톰과 제리2 톰 VS 제리	알트론	9,900엔
SFC		저지 드레드	어클레임 저팬	미 정
SFC		천외마경ZERO	허드슨	미 정
SFC		비룡의 권 프로	컬처브레인	미 정
SFC		저스티스 리그	어클레임 저팬	11,800엔
SFC		버철레이크	닌텐도	미 정
SFC	★	테일 환타지아	남코	미 정
SFC		스톤 프로텍터즈	켐코	9,800엔
SFC		알버트오디세이 외전	선소프트	9,980엔
SFC		사운드 환타지	닌텐도	6,800엔
SFC		도널드 덕	에폭사	미 정
SFC		토이 스토리	캡콤	미 정
SFC		포카 혼타스	캡콤	미 정
SFC		피노키오	캡콤	미 정
SFC		귀신동자 젠키 전영뇌무	허드슨	미 정
SFC		슬램덩크 슛타임	반다이	미 정
SFC		기동전사 Z건담	반다이	미 정
SFC		신기동전기 건담W	반다이	미 정
SFC	★	슈퍼 마리오RPG	닌텐도	미 정
SFC		B. B. GUN	아이맥스	미 정
SFC		사메가메	허드슨	미 정
SFC		3 X 3아이즈	반프레스토	미 정
SFC		아루남의 송곳니	라이트 스탭	미 정
SFC		마사키리 전설	통킨 하우스	미 정
GB		스타워즈	마이크로월드	4,200엔
GB		연주 보이	나그자트	4,500엔
GB		MAGESTIC MAGICIAN	NICS	미 정
GB		메트로패닉	일본물산	미 정
GB		철도왕	데이비소프트	미 정

기종	발매일	게임명	제작사	가 격
GB		배트맨 포에버	어클레임 저팬	미 정
GB		ZOOL	인포콤	미 정
PS		환상수호전	코나미	미 정
PS		바운티 암즈	데이터 웨스트	6,800엔
PS		블루 포레스트 이야기	라이트 스탭	미 정
PS		X-MAN	캡콤	미 정
PS		젝시드	반다이	미 정
PS		제4차 슈퍼 로보트대전S	반프레스토	미 정
PS	★	투신전2	타카라	미 정
PS		갤럭시 화이트	선소프트	미 정
PS		스내처	코나미	미 정
PS		신리지 레이서	남코	미 정
PS		제로4 챔프 플러스	미디어 링크	미 정
PS		RPG 쯔꾸르	아스키	미 정
PS		스페이스 2109	프로화이어	미 정
PS		삼국지 영걸전	코에이	미 정
PS		버철 비룡의 권	컬처 브레인	미 정
PS		심시티 2000	아트딩크	미 정
PS		타워	오픈북	6,800엔
3DO		배틀 스포츠	스튜디오 3DO	미 정
3DO		스타 화이터 3000	스튜디오 3DO	미 정
3DO		드래곤 로어	멀티 소프트	미 정
3DO		캐스퍼	인터 플레이	미 정
3DO		사이베리아	인터 플레이	미 정
3DO		워터 월드	인터 플레이	미 정
3DO		윙 커맨더III	일렉트로닉 아츠 빅터	미 정
3DO		클레이 화이터2	인터 플레이	미 정
SS	★	버철 화이터Ⅱ	세가	미 정
SS		버철 캅	세가	미 정
SS		갤럭시 화이트	선소프트	미 정
SS		북두의 권	반프레스토	미 정
SS		경응유격대2	빅터 엔터테인먼트	미 정
SS		중장기병 레이노스2	메사이어	미 정
SS		천외마경 제4의 묵시록	허드슨	미 정
SS		공상과학세계 걸리버 보이	허드슨	미 정
SS		기동전사 건담(가칭)	반프레스토	미 정
MD		나이트메어 서커스	세가	미 정
MD		배트맨 포에버	어클레임 저팬	미 정
MD		펭고	세가	미 정
CD 알라딘보이		쉐도우 랜	컴파일	7,800엔
CD 알라딘보이		사무라이 스피리츠	빅터	미 정
CD 알라딘보이		서지컬 스트라이크CD	세가	6,800엔
PC엔진		GO! GO! 버디 찬스	NEC홈일렉트로닉스	7,800엔
PC엔진		마도물어	NEC애비뉴	7,800엔
PC엔진		J리그 파워 스타디움	허드슨	미 정
PC엔진		몬스터 메이커	NEC애비뉴	8,800엔
PC엔진		DE. JA	NEC애비뉴	미 정
PC엔진		스팀 하트	T.G.L	미 정
NEO GEO		초인학원 고우카이저	테크노스 저팬	미 정
NEO GEO		라스트 오디세이	모노리스	미 정
NEO GEO CD		진설 사무라이 스피릿츠 무사도열전	SNK	미 정
NEO GEO CD		골!골!골!	비스코	미 정
NEO GEO CD		울티메이트4	페이스	미 정
NEO GEO CD		신룡전기	아스틱21	미 정
NEO GEO CD		초신권	더 울스	미 정
NEO GEO CD		라이딩 히어로	SNK	4,800엔
NEO GEO CD		킹 오브 더 몬스터즈	SNK	5,800엔
NEO GEO CD		천외마경 진전	허드슨	미 정
NEO GEO CD		초인학원 고우카이저	테크노스 저팬	미 정

■SFC : 슈퍼컴보이 ■MD : 슈퍼 알라딘보이 ■GB : 미니컴보이
■NEOGEO : 네오지오 ■PS: 플레이 스테이션 ■SS : 새턴

게임챔프

자매지 PC CHAMP

1995.11

통권 36호

발행 겸 편집인/서인석
편집주간/조 신
편집장/강준완
챔프 취재팀
팀장/송동석
김동욱, 고윤호, 이성필
객원기자/김종철, 채범천, 전영조,
통신원/정광진(일본), 최영철(미국),
이남미(프랑스)
챔프 기획팀
부팀장/이상엽, 민경돈
류구현, 최일경
챔프 미술팀
팀장/이동백
부팀장/권상문
양연이
일러스트/박성일
영업팀
팀장/최종연
손용락
관리팀
팀장/강민석
이미자, 성은숙
광고팀
팀장/이성완
우진성, 임재중, 이성일
광고미술/김대연
발행/(주)제우미디어
우 140-133
서울시 용산구 청파3가 29-16 윤민빌딩 2층
광고, 영업, 정기구독/ 702-3211/2
미술, 취재/ 702-3213/4
팩스/702-3215
인쇄/(주)학원 프리테크
제본/대명실업
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
가격 5,000원
1년 정기구독료/55,000원
본지는 한국간행물 윤리위원회의
윤리강령 및
실천요강을 준수한다.

광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고, 이래 약도를 참조해 주세요.

숙대
구 게임챔프
새로이사한 게임챔프 (윤민빌딩 2층)
육교
파출소
남영역

정기구독 신청안내/정기구독? 한번 해보지 뭐

게임챔프는 독자들이 필요로 하는 좋은 부록을 만들어 수시로 『임시보급 특가』로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 5,000원의 일정가격으로 공급 받으면서 푸짐한 혜택도 받으실 수 있는 정기구독을 신청하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■ 정기 구독자에게 드리는 혜택

특전1 :게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들 (드래곤볼ZⅡ, RPG환상사전, 네모네모로직1,2권, 성검전설2 공략집, 드래곤볼Z 외전 공략집, 웃는넌텐도 달리는세가, 슈퍼동키콩컨트리, 게임코믹 아랑전설, 나도 게임을 만들고 싶어, 폭소 스파2 코믹단행물, 199년 X세대)중 원하는 책1부 무료 증정

특전2 :정기구독자에게는 향후 게임챔프에서 발간되는 모든 단행본 구입시 20%할인

특전3 :게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동 부여

특전4 :정기구독 기간내에는 책값 및 임시특가시에도 동일가격에 공급

■ 정기구독 신청방법

• 은행 온라인을 이용한 경우
은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 W55,000을 무통장 입금증을 사용, 입금시키신 후
본사 정기구독 담당자에게 전화를 주십시요.(담당: 이미자) 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
신탁은행	22108-2677906	(주)제우미디어
국민은행	822-01-0154-610	(주)제우미디어
농 협	033-01-168077	(주)제우미디어
외환은행	105-22-00360-9	(주)제우미디어

■ 집근처에 위은행이 없는 경우 근처 가까운 아무 은행이나 가셔서 19번 지로창구의 지로용지를 이용, 번호 3039256으로 입금해 주십시요.

■ 천리안내에 「게임챔프 통신잡지」를 보셨습니까?

국내에서 가장 빠른 게임정보가 수시로 입력됩니다.
모뎀을 가진 PC사용자들은 이 혜택을 누릴 수 있습니다.
천리안에 접속후 GO CHAMP를 치십시요. 국내 최초의 온라인 전자잡지가 귀하의 눈앞에 펼쳐집니다.
모뎀을 가지지 못한 독자는 700-9661(차세대 게임), 700-9690(IBM 게임) 음성서비스를 이용해 주십시요.

■ 통신판매 안내

게임챔프는 지방 또는 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등의 구입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해 드리고 있습니다. 많은 이용 바랍니다.

■ 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시요. 집 근처 서점과 부록의 개수 등을 알려 드립니다.

※게임챔프 과월호 및 제우미디어 발행 모든 단행본 구입은 용산터미널상가내 신진컴퓨터서적 전화:714-7942

서울지역		안산문일서적	0345-82-2572	진주샘터	0591-55-3991
강남영동사	554-3784	안양성심사	0343-85-2984	충무동아일보	0557-43-5785
강동도서	471-2044	의정부회룡도서	0351-876-6304	충북지역	
구로대명사	802-7199	평택경기문고	0333-53-0524	제천경북	0443-2-816
도봉샘터사	983-3900	부산지역		청주샘터서적	0431-55-0264
동대문지산	245-3686	김해북부사	051-895-4841	충주문학사	0441-847-2819
진영사	712-5824	부산(남구)조선	051-756-2727	충남지역	
서초금비	522-4765	부산(북구)화목	051-866-0850	논산백제도서	0461-32-3156
송파강화사	416-5101	부산(서구)진흥	051-466-9386	대전청림사	042-632-6799
수송사	272-0803	부산현대사	051-467-8011	천안화성서적	0417-551-3073
성동성지사	457-2891	경북지역		강원지역	
신진컴퓨터서적	714-7942	경주동화서적	0561-772-4108	강릉영동서적	0371-645-3361
영등포광신사	688-2614	구미청운서점	0546-461-7824	삼척영동사	0397-72-4959
관악영우사	816-1788	김천꽃동산	0547-434-5897	속초동아	0392-32-1555
서대문샘터	337-7836	대구(동구)영남도서	053-423-9193	원주남부서적	0371-761-1311
종로한일	737-3491	대구(서구)해문도서	053-421-8958	춘천경복서점	0361-241-2015
강서영민도서	697-7995	상주제일	0582-535-2377	전남지역	
경기지역		안동종로	0571-53-7575	광주(서구)호남	062-227-3436
인천영풍사	032-884-0801	영주대한	0572-32-8597	순천일광서점	0661-52-4414
인천중앙도서	032-527-9350	점촌동명	0581-555-4672	여수대양서적	0662-62-2111
부천하나	032-663-6467	포항예지서점	0562-73-4870	전북, 제주지역	
성남한성도서	0342-706-0234	경남지역		이리대통서적	0653-52-3334
수원대교서적	0331-253-6350	마산태영사	0551-44-7428	전주세림	0652-82-9884
광명 광명사	02-809-4594	울산중앙	0522-73-7220	제주광장서점	064-33-7030
대일총판	0344-977-4428				

일간스포츠
LG전자

2002
World Cup Korea

2002년 월드컵 한국유치기원
LG 3DO 게임축구왕 선발대회

'96 아틀란타 올림픽 참관의 행운을 잡아라!

멀티미디어 3DO 게임 월드컵

쓰리디오

3DO게임월드컵 개최기념
고객 사은 행사('95. 10. 1~11. 5)

얼라이브를 구입하시는 고객 2002명께
"FIFA축구 타이틀"과 "객스 공략 비디오 Tape"을
선물로 드립니다.

선물1

FIFA축구

선물2

객스공략 비디오 테이프

본선대회 우승 4명을 '96 아틀란타
올림픽에 보내드립니다.
전국 LG 3DO게임프라자에 참가 신청하세요

1. 예선대회

1) 참가자격 학 생 부 : 국민 · 중 · 고등학교 남여학생
남 성 부 : 만 18세 이상의 남성
여 성 부 : 만 18세 이상의 여성
2) 접수 및 대회장소 : 전국 LG 3DO게임프라자
3) 접수방법 : 전화 또는 방문접수
4) 참 가 비 : 2,000원
5) 대회기간 : '95. 9. 10(일) ~ 10. 29(일) 매주 일요일 14 : 00부터
6) 경기종목 : LG 3DO FIFA축구게임
7) 본선참가팀 선발 : 전후반 5분경기를 통해 본선대회 참가팀을 매주 일정명씩 선발합니다.

2. 본선대회

1) 일시 : '95. 11. 5(일) 10 : 30 ~ 16 : 30
2) 장소 : 잠실 학생 실내체육관(예정)
3) '96아틀란타올림픽 참관팀 최종선발(총 4명)
학생부 2명, 남성부 1명, 여성부 1명
4) 참가상, 행운상 등 다양한 경품

GoldStar 3DO
얼라이브

후원 : 대한축구협회, 2002년 월드컵 축구 유치위원회

■ 문의처
3DO영업실
(02)3777-7359

■ 접수 및 예선대회장소(3DO프라자)

(경인지역)
종로2가 02-279-6771
의정부1동 0351-841-4930
수원역전 0331-42-7863
의정부2동 0351-871-9981
오산점 0339-73-5775
압구정 02-515-4750
돈암점 02-928-1877
경희대 02-966-7845
잠실신천 02-423-6789
홍대점 02-338-2081
대학로 02-747-4533
연대점 02-3141-3795
수원남문 0331-257-9165
(강원지역)
강릉점 0391-647-3335
속초점 0392-31-7611
(경남경북)
동성로 053-427-8620
대구점 053-424-6090
부산일점 051-864-9931
울산대점 0522-48-2336
계명대점 053-622-4142
부산대점 051-513-8124
울산공업탑 0522-67-1607
대구영남대 053-816-2226
(전남전북)
전남대점 062-267-3614
원광대점 0653-53-2205
(충남충북)
대전점 042-527-5131